タイトーMagazine
ファミリーコンピュータMagazine2月22日号 特別付録①

40ページタイトー特集

TAITO タイトー Magazine

本誌からの出張コーナー

たのしいゲーセン天国
タイトースペシャル
タイトージャーナル

タイトーゲームが勢ぞろい!

タイトーゲーム
ヒストリー



FC2大新作!

爆笑!人生劇場2
究極ハリキリスタジアムIII

タイトーSFC第1弾!

ダライアスTWIN

ファミコンマガジン Magazine
2月22日号特別付録①
平成3年2月22日発行 (隔週金曜日発行) 第7巻第4号 (通巻121号)



タイトーMagazine

ファミリーコンピュータMagazine2月22日号 特別付録①

40ページタイトー特集

TAITO Magazine

本誌からの出張コーナー

たのしいゲーセン天国

タイトースペシャル

タイトージャーナル

タイトーゲームが勢ぞろい!

タイトーゲームヒストリー



FC2大新作!

爆笑!人生劇場2

究極ハリキリスタジアムIII

タイトーSFC第1弾!

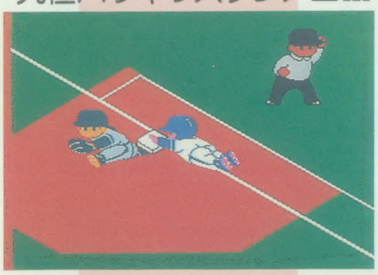
ダライアスTWIN

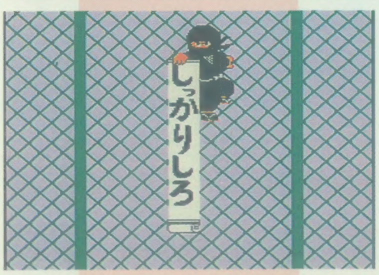

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM
ついにタイトーファン待望(たいぼう)の
スーパーファミコン第1弾(だいいちだん)新登場(しんとうじょう)!
スーパーファミコン は任天堂の商標です。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
ダライアス・ツイン
DARIUS
TWIN™

タイトーマガジン もくじ

究極(きゅうきょく)ハリキリスタジアムIII





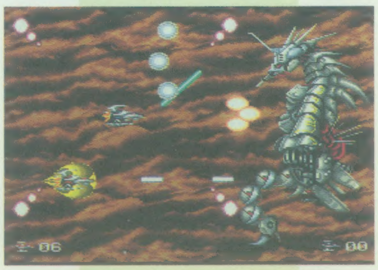
爆笑(ばくしょう)!人生劇場(じんせいげきじょう) 2





ダライアスTWIN(ツイン)






スーパーファミコン
DARIUS
TWIN
ダライアス・ツイン
業務用をベースにSFCオリジナルへ!!
モニター2台、または3台による継ぎ目のない一体化ワイドスクリーンで有名な『ダライアス』がスーパーファミコンに移植される!! 新しい面構成、新しい敵キャラ、新型パワーアップなどなど、あくまでスーパーファミコン版オリジナルとしての方針を貫き通した大作シューティングのその全ぼうを大公開といこう!!
3月29日発売予定 タイトー 8500円
消費税別
カセット
8M
シューティング
C TAITO CORP.

2人同時プレイをひっさげてSFC界になぐり込み!!

ゲーセンで有名だった『ダライアス』だけど、実際に楽しめた人は少ないんじゃないかな? ミスをするとパワーアップがある程度ダウンしたり、ノーマルに戻ったりと大変だったよね。その点、スーパーファミコン版ではミスしてもパワーアップがそのままなんだ。その代わりコンティニューは廃止になったよ。でも最大のウリはなんといっても2人同時プレイが可能になったこと。仲のいい友達なんかとワイワイ楽しめちゃう。

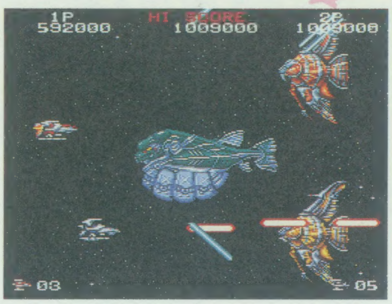
2人同時プレイが可能!!



念願の2人同時プレイ。あのシルバーホーク、プロコとティアットの子孫が登場

ちらつかない画面

2人同時プレイと聞いて気になるのが画面のちらつき。これはほとんどないといっても過言ではない。画面に入りきらないようなボスキャラが登場しても、ちらつかないぞ。もちろん、2人がパワーアップしていても大丈夫なんだ。



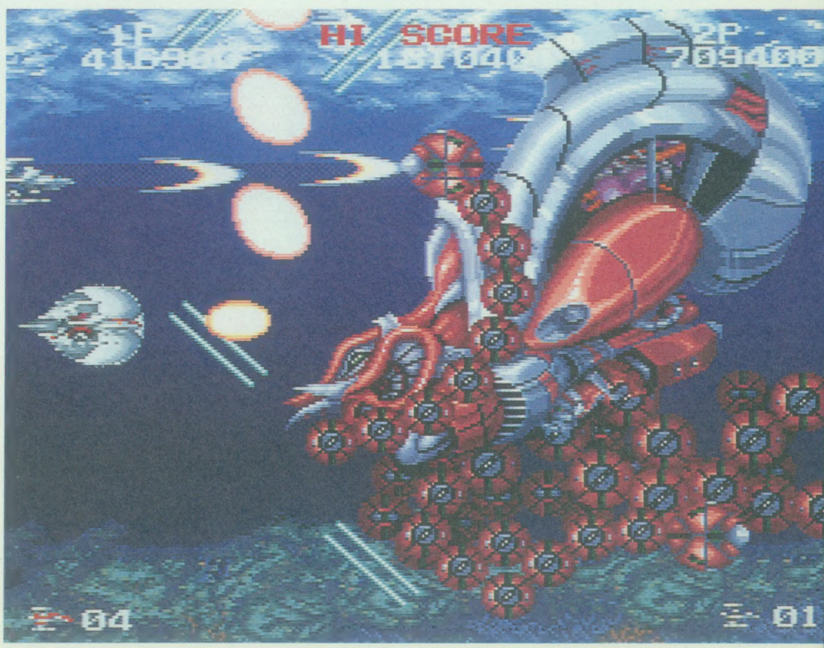
中ボスが続出するゾーンでも、もちろん、へっちゃらなのだっ!!



双方のプレイヤーがパワーアップしてもちらつきはなし!!

ボスキャラとの対決時も大丈夫!!

見よっ!! このボスキャラは画面に入りきらないほどデカいのだ。こんな奴が登場しても画面はほとんどちらつかないのだ。もちろん、写真は2人同時プレイのもの



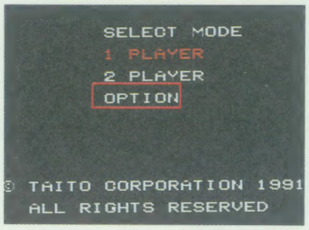


2体のボスキャラが登場!! 画面内をところ狭しとあばれまくる

スーパーファミコン DARIUS TWIN

オプションモードつき

よりたくさんのプレイヤーが楽しめるよう、オプションモードというモードがついている。これはゲームプレイ中の環境を設定するモードで、自分がプレイしやすいように操作方法や難易度を変更することができるのだ。



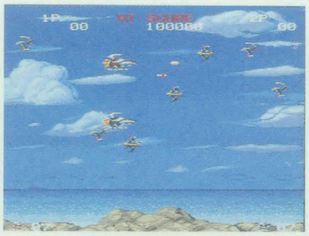
スタートボタンを押すと、各種設定画面に。オプションモードを選択



オプションモード設定画面。EXIT選択でタイトル画面に戻る

●プレイヤーストック

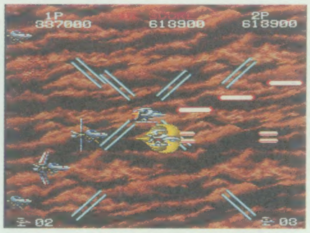
自機のストックを通常の3機から、8機まで増やすことができる。『ダライアス・ツイン』ではパワーアップが残るので、残機はエンディングへの近道の重要な要素となる。



最高8機まで設定できる。ゲーム中、残機は画面下右左に表示される

●ラピッドファイアー

設定を"ON"にしてボタンを押しっぱなしにすると、ショットとボムが連射される。いわゆる連射機能というやつだ。設定を"OFF"にすると連射は解除される。



ボタンを押しっぱなしで連射が可能。これを使わない手はないでっせ

●サウンドセレクト

『ダライアス・ツイン』に収録されているすべてのBGMを聞くことができる。収録されているBGMは全部で18曲。もちろん、エンディングに流れるBGMも入っているぞ!!



ファン向けにサウンドテストも用意されている。18曲も収録されてる

●ゲームレベル

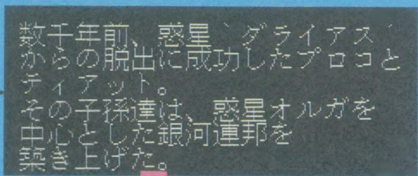
難易度をノーマル、イージーの2段階に設定することができる。イージーに設定すると敵キャラの耐久力が少し下がるので、シューティングの苦手な人も挑戦できるぞ!!



初心者はもちろんイージーを選択。上達したらノーマルにチャレンジ!!

オープニングもあるよ!!

電源をONにするとオープニングが始まる。開発スタッフによると『ダライアス・ツイン』は業務用『ダライアスII』の200年後のお話なのだそうです。



脱出に成功したプロコとティアット。ひとときの平和が…



惑星"ダライアス"を拠点にベルサー連合軍が進攻を開始。銀河連邦に危機がせまる。ふたたび、戦いのときがきた!!



新たな敵に立ち向かうため、2機のシルバーホークが緊急発進する。このあとタイトル画面になる。



『ダライアス』のタイトルロゴがくるくると回転してタイトル登場!! ボクはプロコ、ワタシはティアット。レッツゴー!!

ウェポンチェンジもできる新型パワーアップシステム!!



ナパーム系とウェーブ系。違う装備で2人同時プレイというのもなかなか強力

アイテムを取って各装備をパワーアップさせるというシステムは今まで通りだが『ダライアス・ツイン』ではチェンジアイテムを取ることで、特定の装備の性格を変えることができるようになった。また、発射される弾の状態も今までのダライアスシリーズのものとは異なり、スーパーファミコン版オリジナルへとシエイプアップされている。無理無駄のないパワーアップだ。

ヤズカを倒せ

ザコキャラのヤズカを全滅させるとアイテムが出現するんだ。ヤズカは上下2列の編隊を組んで前方、または後方から出現するので1人プレイのときは撃ちもらしに注意!!

アイテム出現!!



アイテムが出現する。取り逃がすな





ヤズカと呼ばれるザコキャラを全滅させると

アイテムは6種

ヤズカの編隊を全滅させて出現するアイテムは全部で6種類。レッド、ブルー、グリーンのパワーアップカプセルはどのゾーンでも出現するが、イエロー、オレンジ、チェンジの特殊カプセルは出現ゾーンが限られていて、出現する数も少なく設定されている。

アイテム一覧



レッドカプセル	ブルーカプセル	グリーンカプセル	イエローカプセル	オレンジカプセル	チェンジカプセル
ショットを1段階パワーアップさせる	アームを1段階パワーアップさせる	4つ取ると、ボムが1段階パワーアップ	取った瞬間に画面内の敵を全滅させる	取ると自機のストックが1増える	ショットの性格を変化させるアイテム

アーム

アームを装備しているときは敵の攻撃に耐えることができ、ブルーカプセルを4つ取るごとにパワーアップ。ミスしてもレベルは持続し、耐久力が残り1になるとアームが小さくなる。





耐久力が残り1になると…



レベル	レベル0	レベル1	レベル2
自機の状態			
説明	レベル0のノーマルアームのときはアームの色が緑色	パワーアップしてレベル2になるとアームの色が銀色になる	最強状態になると金色アームになる。別名"ハイパーアーム"

耐久力について

アームを装備してるときにブルーカプセルを取ると耐久力が2しか加算されないが、無装備状態で取ると装備してるときよりも耐久力がたくさん加算されるんだ。特にレベル2の場合、無装備状態だと耐久力が12も加算されるので、耐久力が残り少ないときはアームを一度、外してしまおう。





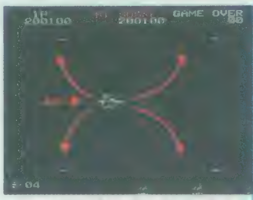
耐久力が残り少ないときはアームを外してアイテムを取ろう

	アーム装備時	アーム無装備時
レベル0	+2	+3
レベル1	+2	+6
レベル2	+2	+12

ボム

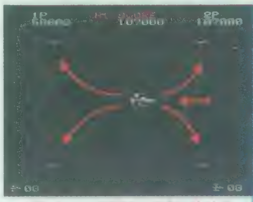
自機の斜め方向に発射される補助装備。レベルアップによってボム、レーザー、ナパームと変化していく。ボムの状態では移動によって弾の軌道が変化し、レーザー、ナパームの状態では背景を貫通させることができる。

前進しながら撃つと…

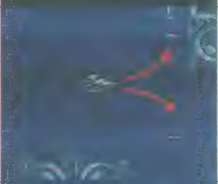


○通常より前方に弾が発射されるように軌道が変わる

後退しながら撃つと…

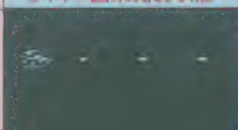
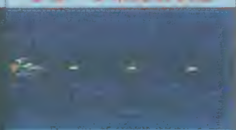
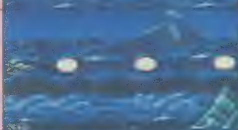
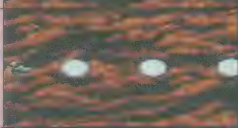


○通常より後方に弾が発射されるように軌道が変わる

レベル	発射状態	説明
ノーマル		パワーアップしていない状態。ボムが前方に1つ落下
レベル1		ボムが前方の上下方向に発射される。後方の敵に注意!!
レベル2		ボムが前方後方の上下方向に発射!! 後方の敵にもOK
レベル3		前方の上下方向がレーザーに変化。もちろん貫通する
レベル4		前方に加えて後方もレーザーに変化。後方もこれでOK
レベル5		発射されるレーザーが大きくなり、攻撃力がアップ!!
レベル6		レーザーが2列に発射され、攻撃範囲が広くなった!!
レベル7		レーザーがナパームに変化。攻撃力がさらにアップ!!
レベル8		ナパーム弾がひと回り大きくなった。ボムの最強状態だ

ショット

前方に発射させる一番基本となる装備。チェンジカプセルで性格を変えることができる。ウエーブ系は背景を貫通させることができ、ナパーム系はウェーブ系より連射が速く、攻撃力が高い。

レベル	ナパーム系発射状態	ウェーブ系発射状態	説明
ノーマル			パワーアップしていない状態。見た目は双方とも同じ
レベル1			双方ともに弾が長くなり、攻撃力がアップ!!
レベル2			ナパーム系は弾が2列、ウェーブ系はさらに弾が長く
レベル3			ナパーム系は弾が丸くなり、ウェーブ系は太くなった
レベル4			ナパーム系は弾が2列、ウェーブ系は長く太くなった
レベル5			ナパーム系は弾が3列、ウェーブ系は小さいウェーブ
レベル6			ナパーム系はナパームに。ウェーブ系はさらに大きく
レベル7			最強状態。双方ともにさらに攻撃範囲が大きくなった

全12ステージ構成!!



今回の「ダライアス・ツイン」は全12ステージ。それぞれのステージは写真のようなつながりになっていて各惑星が対応してる。選択により右下の惑星の名が変化

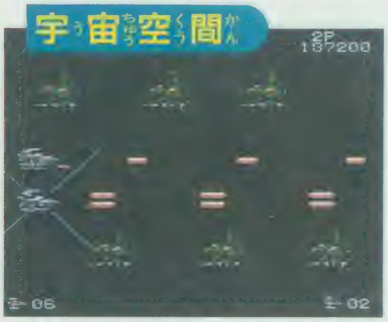
ゾーン分岐方式による多彩なゲーム展開が楽しめる!!

『ダライアス』の面構成は選択するプレイヤーによって変化する、ゾーン分岐方式。ゾーン最後に登場する巨大戦艦を撃破すると進路選択画面が現れ、プレイヤーはどのゾーンに進むのかルートを選択しなければならないんだ。ルートしだいでプレイヤーの運命は左右され、易しいゾーンなら問題ないけど、超難度だったら悲惨!! また『ダライアス・ツイン』では、選択したゾーンなどでエンディングが変化するマルチエンディングを採用しているとのこと。

さまざまな舞台

A～Lまでの全12ゾーンは宇宙空間や惑星、基地など、いろいろな舞台で構成されている。あるゾーンでは斜めスクロールも登場するなど、スーパーファミコンならではの舞台も用意されているんだ。

宇宙空間



地上がなくなり、画面の下からも、敵が体当たりを仕掛けてくる

惑星海上



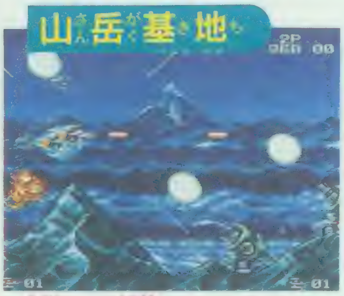
海上での戦い。地上からも攻撃がある

惑星上空



雲海の中での戦い。赤い雲というのがとっても不気味なのだ

山岳基地



地上からの攻撃がなかなかはげしい!!

基地内部



美しい背景は当然多重スクロール!!

宇宙空間



中ボスが続出の宇宙空間。ザコキャラは1体も登場しないんだ!!

基地内部



右上に斜めスクロールしているところ。障害物をよけながら移動

惑星海中



海の中での戦い。海底からの攻撃もはげしい

中ボスも登場!!

いくつかのゾーンには中ボスも登場するんだ。ザコキャラだけでも大変なのに中ボスまでもが、のほほんと登場するもんだからもう大変。特に嫌なのがハード・キャップ。

プリティ・フィン



●3連射ウェーブを2回吐いたあと自機に体当たりを仕掛けてくる

デス・ボール



●前方から突然出現して後方に隠れたあと、ゆっくり再登場する

いきなり画面の上から現れたかと思うと、5方向にリング状の弾を発射してくるんだ。この弾はアームの耐久力がたくさん残っていても、一撃でやられてしまう。また、デス・ボールもなかなかのくせ者。前方から現れたかと思うと、いったん後方に隠れて、うしろから狙い撃ちをしてくるというひきょうな奴なのだ。

ハード・キャップ



●画面の上から現れて、5方向にリング状の弾を発射!!

ストレンジ・シャーク



●前方から現れ、小ザメを吐くそのあと小ザメは分裂するんだ!!

開発スタッフ 直撃!!インタビュー

―『ダライアス・ツイン』はどのような設計方針で開発が進んでいったのですか?

業務用をそのままに移植するという方針はメガドライブ版『ダライアスII』でやっていましたので、スーパーファミコン版をやるのならば、オリジナルの敵やラウンド構成を盛り込むなどして、新しいものを作ろう!! という方向性を決めました。

―今回、スーパーファミコンになっての特徴というと?

ハードの機能を利用して、業務用にはなかった変則的なスクロールや斜めスクロールなどを作っています。サウンドも従来のゲームマシンでは実現できなかったような、迫力のあるものになっています。

―開発に一番力を入れた点は?

うーん、どれもそうなんですが、特にグラフィック関係ですね。もちろん、サウンドにもめいっぱいの努力をしていただきました。そのおかげで、グラフィックやサウンドはかなりレベルの高いものに仕上がりました。

―サウンドは、おなじみの〝ズンタタ〟が担当されたのですか?

もちろんです!! スーパーファミコンならではの迫力のあるサウンドが楽しめますよ。

―サウンドはどのような方針で作られたのでしょうか?

業務用とは異なった〝まったく新しいタイプのもの〟を作ろうということで作曲してもらいました。全体的にノリの良さを重視しています。

―『ダライアス・ツイン』の特徴は?

やはりなんといっても〝2人同時プレイ可能〟ですね。ほかにも新ボス、新ザコキャラの登場とか未体験の新ラウンドなど、盛りだくさんな内容もそうです。

―新ボスで「こいつはすごいですよ!」というのがありましたらお聞かせ下さい。

レッド・ミスト(たこ)です。そのボディがあまりにも巨大なので、最初はもうひと回り縮小しようかという話もあったほどの怪物ボスです。

―ボスは今まで通り海の生物をモチーフにしたものですが、その生物を選んだ理由がありましたらお聞かせ下さい。

業務用『ダライアスI・II』を通して印象が強かったキャラクター、例えばシーラカンスとか、タコだとか、イカなどの『ダライアス』というゲームのイメージをもっともよく表現できるような種類のものを選んで使いました。

―パワーアップが今までのものとは異なるようですが?

スーパーファミコンの仕様に合わせて、むりむだのないパワーアップになっています。業務用そのままのパワーアップを使うと2人同時プレイでは自機が強くなりすぎてしまいますからね。

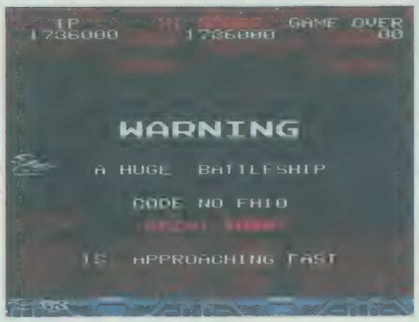
―最後に『ダライアス・ツイン』を待ち望んでいるユーザーにメッセージをお願いします。

ようやく開発もほぼ終わりました。皆さんの期待に応えるべく、スタッフ一同ガンバッテます!! これからもタイトーを応援して下さいね。

―御協力、本当にありがとうございました。

各ゾーンの最後に登場する全10体のボスキャラを披露!!

各ゾーンの最終地点に到達すると"WARNING"(警告)と表示され、そのあとボス、巨大戦艦が登場する。スーパーファミコンオリジナルのピツカピカのボスもいれば、業務用から登場していたボスが新しいデザインへと変更が成され、まったく新しい攻撃方法を身に付けて復活!! なんてのもいる。今回は、そのボスキャラ全10体を一気に公開し、モチーフにした海の生物のことなどを解説していこう。



○"WARNING"と表示されたあと、真打ちのボスキャラが登場する

降下しながら出現

ほとんどのボスは画面上部から降下しながら出現し、体全体を見せたあと、戦闘開始となる。首尾よく撃破すると巨大戦艦はゆっくり画面下部へと落下していく。



○画面上部からキラー・ヒジアがゆっくりと降下しながら登場!!



○撃破すると爆発しながら沈んでいく

ゾーンA キラー・ヒジア

アジをモチーフにしたボスだ。おもしろいことに、名前を反対から読むと"アジのヒラキ"になるのだ。



○口から弾を発射して攻撃してくる。ある程度弾を吐くと体当たり攻撃もしてくる手強いヤツ

ゾーンB、C ダブル・フォスル

シーラカンスをモチーフにした赤と緑、双子の巨大戦艦。業務用でも登場していたので知っている人が多いかな。



○口から弾や波動弾を吐き出して攻撃してくる。攻撃は2体同時に行われず、交互に攻撃してくる

ゾーンD デーモン・ソード

見ての通りイカをモチーフにしたボス。名前を訳すと悪魔の剣。このイカさんはやっぱり剣先イカなのでしょう。



○触手を伸ばしての攻撃がなかなか強力。左の触手を破壊すると、すぐに右の触手がくるので注意

ゾーンE、F デュアル・シェアーズ

業務用『ダライアス』にも登場したボスキャラ。ロブスターをモチーフにしている。今回は2本のハサミが…。



○弾とレーザーを口から発射して攻撃してくる。戦闘開始時の2つのハサミの動きに注意しよう!!

ゾーンH　レッド・ミスト

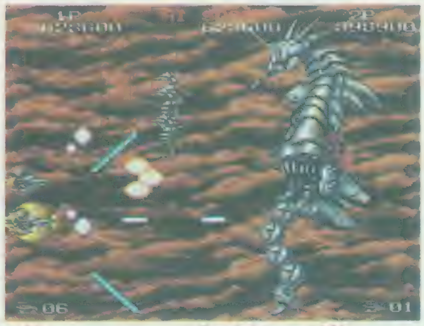
ちょっとわかりづらいけど、タコがモチーフ。うねうねと動く8本?の足がなんともいやらしいのである。



口と思われるところから、やたらとデカい弾を3連射してくる。8本?の足の動きにも要注意だ

ゾーンG、I　ダーク・コロナタス

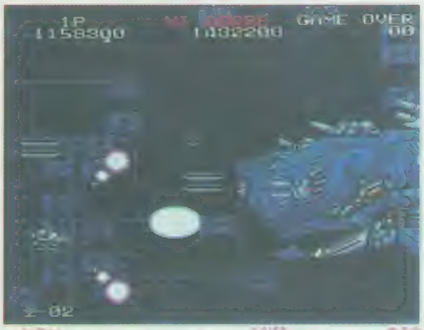
タツノオトシゴがモチーフ。本物のタツノオトシゴが子供を出産するような攻撃をしてくるのがなんともいえない。



胸のところから、子供を発射して攻撃してくる。ウネウネと動く尾にも注意していないと危ないぞ

ゾーンK　ハイパー・グレート・シング

クジラをモチーフにした巨大戦艦だ。背中に乗っている砲台、ガバーと開けられた口がこのボスの強さを物語る。



体中のあらゆるところから攻撃してくる。背中の砲台のほかにもいろいろな場所から弾を発射!!

ゾーンJ　フルメタル・シェル

カメがモチーフ。このボスも、タツノオトシゴ同様、本物のカメのように首を出し入れして攻撃してくるんだ。



首を伸ばしたときにレーザーを発射!! また自分の子供も発射して攻撃してくる

ゾーンL　アロイ・ランタン・スーパー

どのようなルートをたどっても、必ずたどり着くのがゾーンLだ。最終ゾーンだけに強力なボスが2体も連続で登場する。最初に登場するアロイ・ランタン・スーパーはアンコウがモチーフ。その次に登場するグレート・ファングはセイウチがモチーフになっている。



口からいろんなものを吐き出してくるぞ!!

最終ボス・グレート・ファング

これが最終ボスだ。口の中からいろいろなものを吐いて、すごい攻撃を仕掛けてくるんだ。攻撃方法が多彩で困ってしまう





人生劇場2は人生を凝縮したマップの上で、喜び、悲しみ、そして爆笑に満ちた、もう1つの人生を体験できるすごろくゲームだ！

3月22日発売予定

タイトー　5900円 消費税別

カセット 3M

ボードゲーム

もう1つの人生が舞台のすごろくゲーム

このゲームはサイコロを振ってコマを進ませる、いわゆるすごろくゲームだ。しかし人生を舞台にしてゲームが進むぞ。最大4人までで遊べ、コンピュータと対戦すれば1人でも楽しめるぞ。



○人生は山あり谷あり、楽しみながらいくのが一番さ！


○サイコロの出る目で運命が決まっていくぞ

人生のイベント

人生にはいくつもの出来事があり、それに一喜一憂する。このゲームでもそれは同じ。受験に成功して喜ぶ人がいれば、失敗して泣く人もいる。でも次のイベントでは立場が逆になっていたりと、人それぞれの人生を歩んでいくんだ。

小学校入学


期待と不安を小さな胸に秘めて小学校へ入学

大学受験


受験にはツキのステータスの値も重要になるぞ

就職


自分の力を、十分発揮できる仕事を見つけるのだ

結婚

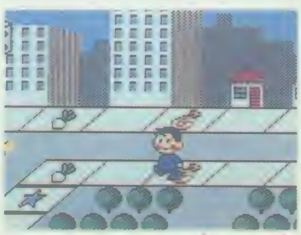

結婚するまでにはいくつもの障壁を乗り越えていくんだ

サブゲーム


あるマスに止まるとこんなサブゲームが楽しめる

ゴールへ向かってレッツゴー

このゲームは誰が一番最初にゴールできるかで競うのではなく、ゴールしたときに持っている資産とお金の額で最終的に順位が決まる。
勝負は時の運。勝っても負けても人生楽しもう。


○それぞれのコマには決まった色がついているのですぐ分かる


○一発逆転のチャンスはどこにでもあるので、ステータスが低くても気にするな

画面のみかた

基本画面は、小学校や大学などの各時代が背景になったマスを進んでいく。マス目に止まるとイベント画面になる。

サイコロ Ⓐボタンでこのサイコロを振ってコマを進めていく。コマは自動で進むのでズルはできない。



マス目 このマス目で起こるイベントで人生が左右される。同じマスに止まってもステータスによって変化する。

自分の位置 自分の番のときは自分のコマに色がつく。他人のときは白黒。

自分のステータス ここには自分の顔、所持金、ステータスなどを表示。

ステータスの値の違いで同じマスでもイベントが変化

止まったマスによってはステータスが変化するマスがある。このとき数値が増えるとは限らないので注意。このステータスの値は平均的に高い方がゲームを有利に進められる。高くなることを願おう。

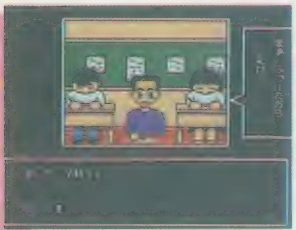


マスによってはステータスの値が下がってしまうのもある



ステータスの変化に気を配りながらゲームを進めよう

ヤリッ！



ステータスが違うとこんなに差がついてしまうぞ



今度は僕の番、さっきの子みたいに0点なんか取りたくないぞ

アリャリャ…



とんでもないことに0点を取ってしまった

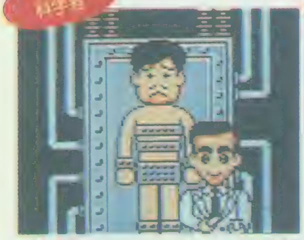


ここでは全員がテストを受ける。でも実際に自分が答える必要はないよ

就職にも影響

知力が高ければ学者、体力ならプロ野球、全体的に低いとフリーターといった具合に就職の時にはステータスの値が大きく関係してくる。

科学者



科学者になるにはもちろん知力の値が高くないとなれない

プロ野球選手



体力のステータスが高い方がよい。女の子だとテニス選手に

フリーター



気楽なフリーター。ステータスが低いとこうなりやすい

顔は好みで選べる

ゲーム開始前には、名前と血液型と顔を登録して自分のキャラクタを作る。

頭、目と鼻、顔の輪郭の3つの個所をそれぞれ4タイプの中から選んで自分の顔を作る。女の子の顔もある。

ここで登録した事柄でステータスの初期値が決まる。



女の子の顔ももちろんできるので安心して



いろいろな顔にできるので楽しいよ



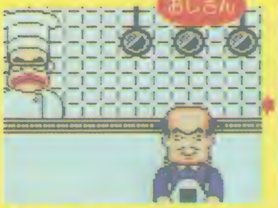
名前と血液型と顔を決めてゲームを始めよう

●年もとっていく

このゲームは人生を舞台にしているだけに、ゲームが進むにつれて、最初に作った顔が年を取っていく。

最初に作った顔が、おじさんになっていく様はなかなかおもしろいぞ。

おじさん



おじさんというよりおにいさんかもしれない。サミシー

青年



大学生の頃には顔が少し大人の顔になった

少年

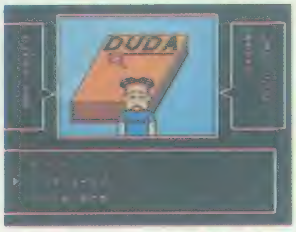


最初に作ったのは少年の頃の顔。これがどう変わる？

ファミコン 人生劇場2

自分のステータスを考えて就職先を選択しよう

就職のマスに止まった場合、自分のステータスを考えて選ぼう。職に就くと給料が出るわけだが、ステータスが高い方が給料のいい職に就ける可能性が高い。でも選択を誤るとフリーターやドロボーだ。



転職してみるのも、未来を切り開く1つの方法かもしれない

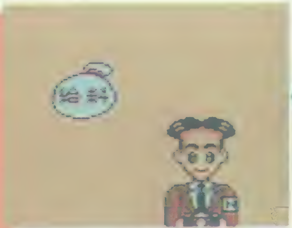


かなりステータスが高いぞ。このままいけば大臣か科学者に

レベルアップ

各職業を続けていくことでレベルが上がり給料が増える。転職したりクビになると、他の職業のレベル1からやることになってしまう。

給料が増える



ヤッター給料が上がっている。これでお金も貯まるぞ



やったレベルアップして現場記者になったぞ。これで給料もアップするぞ



ドロボーやフリーターはレベルが上がっても給料が増えない。キビシー

職業とその給料

職種	仕事の内容	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4
アイドル	みんなの憧れの職業。給料も高い。ミラクルボイスで歌いまくるぜ	見習い 100万円	テレビタレント 200万円	売れっ子 400万円	トップスター 1000万円
宗教家	街行く人に語りかけて、神の存在と人間の愚かさを説いてまわる	信者 40万円	修行僧 80万円	教祖 300万円	生き神 800万円
政治家	世の中の人のためになれと働いている人たち	地方議員 800万円	市長 800万円	国会議員 800万円	大臣 800万円
大工	いわずと知れた家を建てる仕事。自分の家も自分で建てられるから便利	見習い 40万円	一人前 80万円	副棟りょう 160万円	棟りょう 400万円
どろぼう	裏の世界に生きる職業。生きるためなら何でもやる人はどうぞ	万引き 160万円	こそドロ 160万円	怪盗 160万円	達人 160万円
科学者	知力のステータスの値が高くないとなれない。いろんなものを発明する	研究員 80万円	主任 160万円	博士 300万円	長官 600万円
スポーツ選手	男の子はプロ野球選手、女の子はプロテニスプレイヤー。給料もいいぞ	テスト生 100万円	中堅 200万円	花形 400万円	トッププレイヤー 1000万円
フリーター	何の束縛も受けずに生きていく人たち。仕事に就きそこねたプータローとも	スネかじり 40万円	アルバイター 40万円	パート 40万円	なんでも屋 40万円
ゲーマー	ゲームをしてお金を稼ぐプロのゲーマー。忍耐力と根性がないとなれない	オタク 30万円	マニア 60万円	師範代 120万円	名人 300万円
ハリキリタイムス	事件を追いかけ世界中をまわるジャーナリスト。でもサラリーマン	アシスタント 70万円	現場記者 140万円	特派員 300万円	編集長 600万円
ニコニコツーリスト	ツアーの計画や、添乗員をするのが仕事。どこにでもいるサラリーマン	ひら 70万円	主任 140万円	課長 300万円	部長 600万円

さあサイコロ振ってゲーム開始

サイコロを振る順番は名前を登録した順番なので、名前登録の前にジャンケンなどで順番を決めておこう。



○画面右上の方の手がサイコロを振る。Ⓐボタンを押して離すとサイコロが転がる



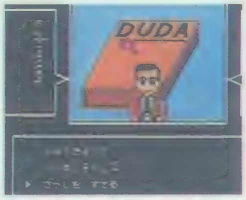
○サイコロの目が6だとなぜか嬉しい気がするな

分岐はよく考えて

サイコロの目はもう運だけなので、各イベントでの選択肢やマスの分岐点など、自分で決めることができるものについてよく考え、最良と思われるところを選ぼう。

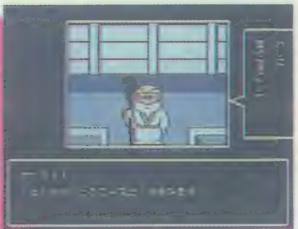


○分岐が3つもあるのでよく考えて決めないと、あとでいたい目にあうぞ



○転職の際には、自分のステータスのことをよく考えて慎重に

ラッキー



○ここの分岐は神様が決める。出世コースに進んだ

サブゲームもある

マスによってはサブゲームができる。ゲームのできによってステータスが変化する。

インベーダー



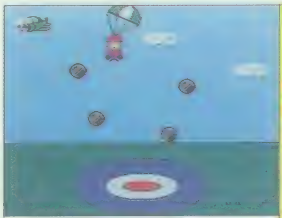
インベーダーを撃つと降ってくるコインを集めよう

よっぱらいふみふみ



地面の穴から顔を出す酔っぱらいを踏みつけるゲーム

パラシュート



空中のコインを集めて地面の真ん中に降りるゲーム

さまざまなマス目

どこのマスでもステータスによってイベントが変化するというものではない。マスの中には、全員同じイベントが起きるものもある。

給料日のマスでは全員が給料をもらえる。強制的にストップさせられるマスもあるぞ。



○給料のマスにちょうど止まるとボーナス



○カブマークのマスは株券が買える。株情報もおしえてくれる

マス目の種類



- このマスを通過すると給料。ちょうど止まるとボーナス
- 異性との出会いやデートのイベントが起こるマス
- 株の情報と株券を買えるチャンス。ぜひ買っておこう
- 現在就いている職業で成功したり、良いことが起こるマス
- 現在就いている職業で失敗したり、悪いことが起こるマス
- 就職雑誌を拾ったりする、就職や転職できるマス



- 勉強に関してのイベントが起こり、知力の値が上がる
- スポーツに関するイベントが起こり、体力の値が上がる
- まさにツキに関したことが起きる。ツキの値が上がる
- このマスではサイコロの目が残っていても強制ストップ
- このマスは一時停止。サイコロの目が残っていれば先に進む
- スロットマシンや競馬ができるギャンブルのマス
- 普通のマス。自分のステータスでイベントが変化する

ボードマップ①
幼年期～高校卒業まで

ゲームのマップは2つに分かれている。まずは小学校入学前から高校卒業までのマップとそこで起こるイベントを少し紹介していこう。
このマップで各ステータスがうまく上がれば大学受験や就職などに有利だ。でもステータスなんか上がらなくても悲しむことはない。一発逆転のチャンスはどこにでもある。

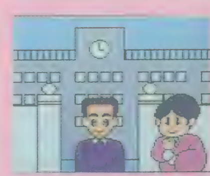


○ワンパクで育っていくか、それともガリ勉をするか?



小学校入学

このマスには全員一時止まって小学校へ入学するんだ。ランドセルをしょって小学校へ行こう。



○ピカピカの1年生

よく学ぶかよく遊ぶか

ここが最初の分岐点だ。知力のステータスを上げたければよく学べコースへ、体力ならよく遊べコースへ。



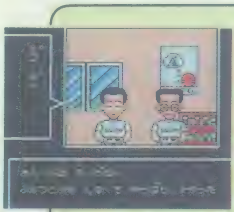
○パパ、助けて



○子どもの日は楽し

中学では3コースある

中学へ進むと分岐は3つ。体力を上げたい人は部活、知力なら塾へ、近道をしたい人は帰宅部へどうぞ。



○家へ帰る帰宅部



○部活で汗を流せ



応援団に入れられる

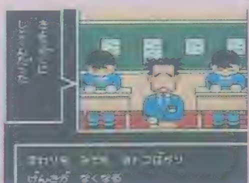
高校に入学すると無理矢理応援団に入れられる。
ここではⅡコンのマイクに大声をだす。声が小さいとヤキを入れられてしまうぞ。



○Ⅱコンに叫べ～

共学か男子(女子)校か

運命の分かれ道。共学に進むか男子(女子)校か。ステータスで決まる。
共学へ進むと恋人を作るチャンスが男子(女子)校よりいっぱいある。



○共学がイイよ～

高校卒業、進学か就職か

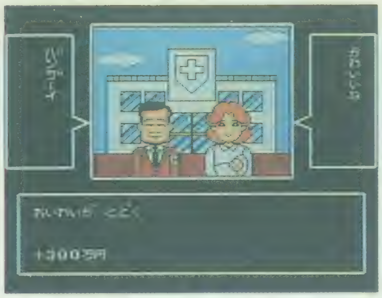
いよいよ高校卒業。この先の進路を決めなくてはいけない。自分のステータスをよく考えて、大学に行くか、就職するかを決定しよう。この先はマップ②へ。



○進学するのも就職するのも人生さ

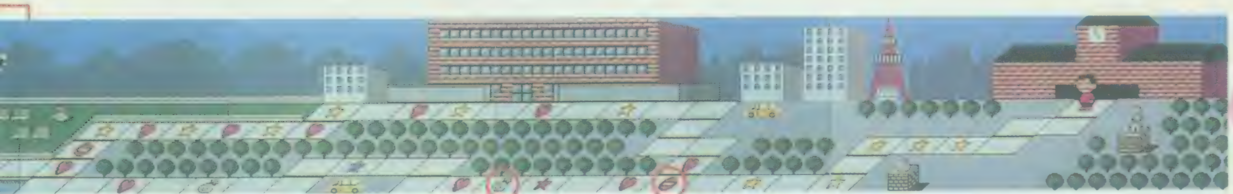
ボードマップ②
大学受験～老後まで

こちらのマップまでくるころにはステータスの値や所持金がかなり人によって違ってくるはずだ。でも勝負は下駄を履くまで分からない。最後まで気を抜かずお金を稼ごう。
ゲーム後半にはカジノや退職金など多くのお金が入る場所が続出する。が、出費する所も多くのマスに止まった場合多くのお金を取られてしまう。



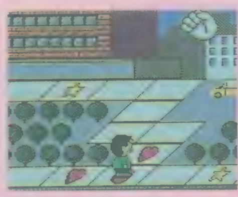
○結婚して子供が生まれたぞ！おまけにお祝いも届いた

スタート



大学受験

進学コースを選んだ場合、ここに着くまでにしっかりと知力を上げておかないと、受験失敗で浪人生活が待っているぞ。
就職コースを選んだ場合は、神様が天職を授けてくれることもある。


○ステータスがよければ一流大学へ



○ステータスが悪いと浪人生活だ

給料とボーナス

就職した人はここで初めての給料が入る。このマスにちょうど止まるとボーナスで給料の倍額が手に入る。レベルアップ目指してガンバレ！



○通過すると職業に応じた給料



○[illegible]ボーナスになる

A



出世コースかノーマルコース

この分岐は自分で決めることができない。神様が現れ勝手に決められてしまう。出世コースに行けるにこしたことはないが、ノーマルコースでも十分お金を稼ぐことができるはずだ。


○やったー！出世街道まっしぐらだ！


○出世になんて興味ないもんネー

怪獣出現！

このマスでは買ったばかりのマイホームが怪獣によって壊されてしまう。しかしここにくるまでにあるアイテムを入手していれば、変身して怪獣をやっつけることができるぞ。



○[illegible]


○[illegible]

この辺りで結婚

この付近にはハートのマスが多いので結婚のチャンスだ。恋人がいなかった人はここでガンバレ。恋人が何人もいる人はここで1人に絞るんだ。



めでたし！

○しかし2人の愛情は深く、めでたく結婚しましたとさ

○結婚式のとき2コンに向かって叫ぶとじゃまができる

○やった〜！ 結婚式だ。しかし「ちょっと待った」が



新婚旅行？ それとも…

結婚している人はここで新婚旅行でハワイに行けるぞ。

ここまで来て結婚できなかった人は結婚難民となってしまう。

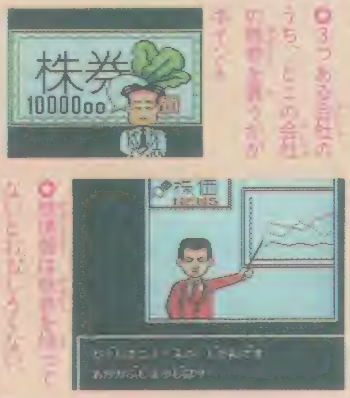


○甘〜い甘〜いハネムーン

○あ〜あ、なんか情けないナ〜

株が買えるぞ

野菜のカブのマークがあるマスに止まると株情報と株券が買えるチャンス。株券を持っていると損することもあるが、ゴールの後の資産計算のときにお金になるので買っておくとよい。



○3つある会社のうち、どこの会社の株券を買うかがポイント

○株情報は[illegible]



ゴールは目の前

ここまでたどり着いた人は所持金を見てみよう。多いか少ないかは他の人を見ないと分からないが、1着でゴールすればさらに1億円の賞金が入るぞ。2着でゴールしても5千万円入る。

老後はギャンブル

このあたりまでくると、退職して余生を送っているころだ。

ここには老後の楽しみとしてカジノがある。

ここではスロットマシンと競馬ができるぞ。



○今日は競馬で[illegible]ぜったいもうかるぞ〜

人生最後の勝負

このマスは全員ストップして、対戦相手の中から仕返ししたい人を選んでゲームで勝負するマスだ。ゲームに勝てば相手から多額のお金を奪うことができる。ここで一発日ごろの恨みをはらせ！



○2人で対戦のときは自軍を早く倒した方が勝ち

○アイツにはゼッタイ負けるわけにはいかない。勝負だ！

3代目『ハリスタ』は、さらに究極だ!!

たとえどんなに寒くても、ファミコンならばいつでも野球シーズンだ!! 一足お先に開幕する『ハリスタ』リーグをこれまた一足お先にスクープ!!

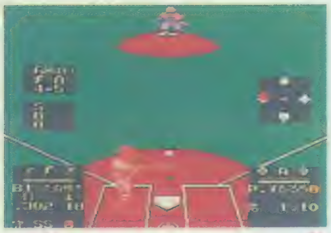


"究極"がさらにパワーアップ

「ハリスタ」が帰ってきた!! 前作「平成元年度版」でパスワードによる選手データの更新という方式をとりながら「III」が発売されるのはナゼか? 答えは簡単。もっともっと楽しく遊べるように、システムそのものを改良したからだ。その全ぼうに迫るぞ。

『元年版』を改良

野球のルールや、操作系についてはこれまでと同じだから混乱することはまったくない。プレイモードや球団、選手数の増加とデータの細分化によって、よりリアルな試合が楽しめるようになったんだ。



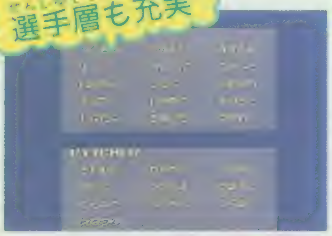
●視点はバックネットからだけに、前作のような風は吹かなくなったぞ

ズームアップ



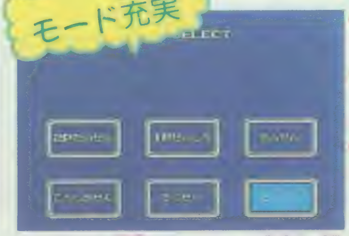
●前作で好評だったズームアップは健在。試合を盛りあげてくれちゃうぞ

選手層も充実



●1チームにつき野手15人、投手10人。合計25人もの選手がいるのである

モード充実



●1人で、大勢で、いろんな状況で楽しめる各種プレイモードがウレシイ!!

ハリスタIIIは遊び方いろいろ

まずは、プレイモードをのぞいてみることにしよう。パッとみただけでは、これまでにあった他の野球ゲームと同じみたいだけれど、各モードごとにいろいろなアイデアが盛り込まれているのを見逃してはならないぞ!!

1P 先攻後攻

ヒマをつぶしたり、1人秘かに腕を磨いたりするにはこのモード。自分の好きなチームを選んでコンピュータの操るチームと対決だ。

先攻と後攻が選択できるのが面白い趣向。強制的にプレイヤーが先攻になってしまう野球ゲームが多いけど、後攻が選べるとは、ちょっと得したような気分になれる。サヨナラゲームはコンピュータだけの専売特許じゃないのだ。

2P 対戦

人対人の戦い。最も熱くなれるモードだ。このモードについては、説明も必要なければ妙な小細工も不要というものだろう。自分がエディットしたチームで戦うことも可能。同じチーム同士の試合だって、もちろんできるぞ。



対コンピュータ戦にはない興奮が味わえる。野球ゲームには必要不可欠!!



サヨナラゲームは快感モノだ!!

公式戦

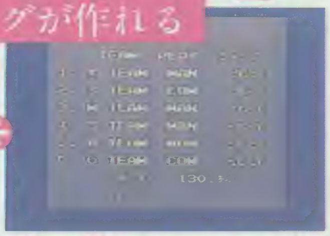
全17チーム(エディットチームも含む)の中から6チームを選んでリーグを作り、ペナントレースを戦うモード。

最高6人まで参加することができる。1人とか小人数で遊ぶ場合、プレイヤーに関係のない試合は飛ばすことも可能だ。余裕で勝てそうなチームと戦うときは、自分のチームの指揮をコンピュータにまかせてしまって、じっくり観戦するのもオツなものだ。130試合をすべて消化してリーグ優勝をすると、コンピュータが選んだチームと日本シリーズを戦うこともできてしまう。なんとも盛りだくさんだね。

好みのリーグが作れる



自分はMチーム(名球団)を選んでみた。このリーグならば楽勝だ?



好みと実力に合わせてチームを選ぼう。さあ、どのチームにしようか?

飛ばせる

PASSを選べば、結果だけが表示されて先に進む





関係ない試合は

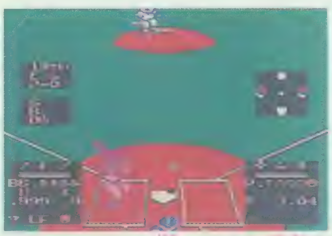
自分に関係ない試合や、勝ったも同然の試合ならば



試合数は5、15、30、50、100、130の中から選べる。短期決戦も可能だ!!

観戦

コンピュータ同士の試合を観戦するモード。コンピュータの操るチームになかなか勝てないって人は、このモードでコンピュータの作戦を研究してみるのもいいかも。



ひいきチームを戦わせれば、観戦といえども手に力が入るというものだ

優勝したら日本シリーズだ!!



試合数130を選んでリーグ優勝をした場合にだけ、日本シリーズへの挑戦権が



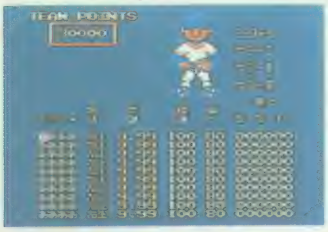
日本シリーズは1試合のみ。ただし、負けてしまっても何度でも挑戦できるぞ

各種設定、エディットも充実

試合前に行うさまざまな設定、より細かくなった選手データ、2チームまで作れるエディットチームなど、『Ⅲ』はプレイヤーが本気で取り組めば取り組むほど面白さを引き出せる深い内容になっている。先に紹介したプレイモードの楽しさをさらに広げてくれる数々の要素を見てみよう。



初期段階の設定画面。ここをあれこれといじくるのが、また楽しいのだ



ポイントを振り分けていく方式のエディットモード。実にデータが細かい

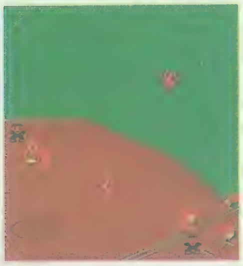
設定コマンド

プレイヤーの腕前や、そのときの気分などによって、試合の進行などをいろいろと変えることができるコマンドだ。

同じプレイモードの同じカードでも、設定を変えるとまた一味違った楽しみかたができるようになるぞ。コマンドは大きく分けると4つだ。

オート守備

守備の苦手な人には、ありがたいコマンド。捕球までは、コンピュータが野手を操ってくれるぞ。プレイヤーは送球するだけでいいから、ミスも少なくなる。十字ボタンを押せば、自分で操作することももちろんできる。



こんなことはなくなる？

監督

コンピュータ側チーム（観戦の場合は双方のチーム）の選手起用と交代をプレイヤーの意志で決められるようになる。ただ観戦しているだけではつまらないって人は、このコマンドをオンにしておけばいろいろとちょっかいをだすことができるんだ。



コンピュータ側チームの監督をオンにしてみた。自分のチームのチャンスに



コンピュータ側の投手を勝手に二戦級にチェンジ!! こんなインチキもできるぜ

ズームアップ

試合を盛りあげてくれるズームアップだが、なんとなくかったるいと思うこともあるかも。オフにすれば、ズームアップなしでスピーディな試合運びができる。

投手戦、打撃戦

投手有利か打者有利かを選択。投手有利の場合は打球のスピードが遅いので投手戦に、打者有利の場合は打球のスピードが速いので打撃戦になりやすい。プレイヤーの腕にもよるけどね。

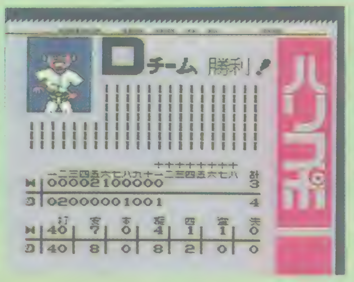


投手有利を選んで観戦した結果、こうなった。確かに投手戦…かな？

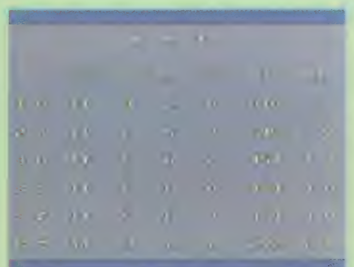
組み合わせで試合を楽しむ

4つのプレイモードと、これらの設定コマンドなどを組み合わせると、実にいろいろな楽しみかたが可能になる。観戦モードで両チームの監督をオンにして、1人将棋ならぬ1人野球とか、エディットチームをペナントレースに参加させ、コンピュータに戦わせてチームの実力を計るとか、他にもいろいろ考えられる。

まったく違う方針で作った2つのエディットチーム同士を戦わせてみるなんてのも面白いかもよ。



1人対戦野球に挑戦。ちょっと、ひいきしたのでDの勝ち!!



コンピュータまかせのペナント…我がチームは…3位か



細かい選手データ

『元年版』にはあった選手の成長は『Ⅲ』ではなくなり、打率などは固定になった。しかし、選手数ガグンと増え、守備適性なんて新要素も加わったので、より監督としての技が試されることになったぞ。

守備適性

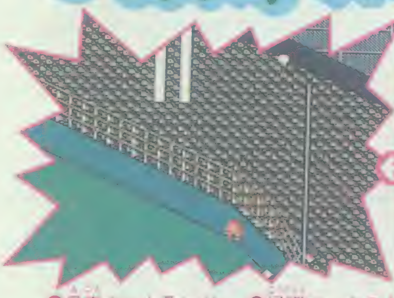
各選手は捕手向き、内野向き、外野向き、内・多野向きのどれかの守備適性をもっていて、適性のあわないポジションを守らせるとエラーの発生する確率が高くなる。

スタメン変更や代打を送る場合に、打撃だけではなく守備のことも考慮に入れて作戦をたてる必要があるんだ。

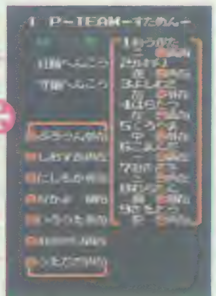
好不調、スタミナ

打者は試合ごとにランダムで好不調（コンディションが良い、普通、悪いの3種類）が決まる。もちろん、好不調の差は打撃成績に現れる。

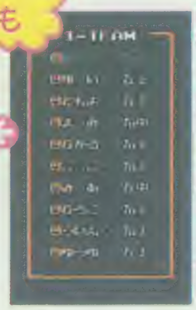
投手にはスタミナというポイントがあり、これは投げた球数や球種に関係して減少する。スタミナの多さに対応して絶好調、好調、不調の3つの状態があり、当然、球のキレも変わってくる。ペナントレースでは、1試合終わると、スタミナが少しだけ回復するようになっている。



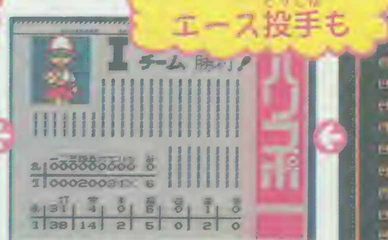
○見事ホームラン!! 本当に本当だもんね



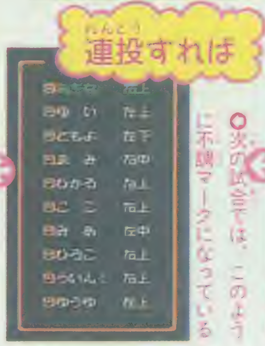
○好調マークの4番打者に注目



○絶好調マークの「あきな」で試合開始。さあて、どうなりますか?



○見事に完封勝利!! さすがに絶好調マークはダテじゃない。しかし…



○次の試合では、このように不調マークになっている



○見るも無惨な点の取られかた 早めに降板させて休ませてやらなきゃ

チームエディット

チームエディットは、特定のポイントを各選手に振り分けるという方式。

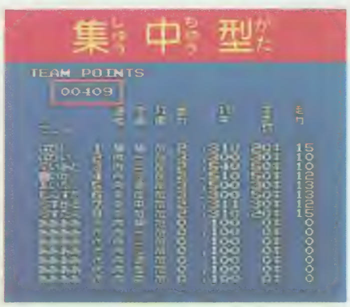
もちろん、名前も自由に付けることができるし、ユニフォームの種類と色も自分の好きなものが選べる。守備適性も思いのままだ。

エディットしたチームはバッテリーバックアップで保存され、実際に試合をしてみて気にいらなければ、データの変更も可能だ。いろいろと試してみて、強いチームを作りあげよう。エディットチームでもペナントレースに参加することができるぞ。2チームまでエディットできるのもウレシいかぎりだ。

友達と、エディットチーム同士での対戦もできるしね。



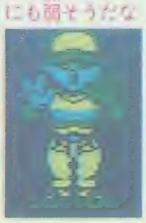
○ごく普通に振り分けてみた。実力を試すには、もってこいかな



○先のことなど考えない短期集中型。これはこれで、強いかも…



○打率、ホームランなど、すべてが最高レベル。1度は作ってみたい選手だ



○なんだ、この顔色は!! いかにも弱そうだな



○ユニフォームには、こんなのもあるんだぞ

試合を盛りあげる演出もバッチリ

最近の野球ゲームになくてはならないのが試合を盛りあげる演出の数々。『元年版』で取り入れられたズームアップや、イニング間の応援、ホームランを打ったときのアトラクションなどなど、その点でも一層、充実したぞ。

おなじみズームアップ

きわどいプレイやファインプレイはもちろん、今回はスタンドにファウルを打ち込んだときにもズームアップになることがあるぞ。『ハリスタ』名物(?)酔っぱらいのオッサンも元気に登場だ!!



キワドいタイミングに手に汗を握る!!



鋭い打球が頭上を抜けそう。しかし



ジャンプ一番!! とどくかーっ!?



超美技さく裂!! ああ、いい気持ち



満塁で死球を出すとオッサンが登場



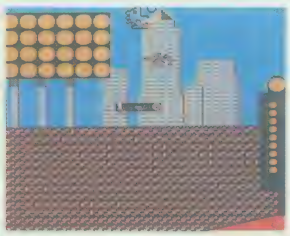
ピッチャーになぐりかかる!!



乱闘シーンももちろんある。両軍入り乱れての戦いだ!!

球場、アトラクション

球場の違いは試合の流れを左右することもある重要な要素だが、球場そのもののデザインやアトラクションも目を楽しませてくれるぞ。



ホームランアトラクションの1つ。おなじみシルバーホークだ

どむどむ球場

全天候型ドーム球場。人工芝が敷きつめられたグラウンドが美しい。広さは、ごく普通といったところだ。



屋根に打球をブチ当てろ!!

くわさき球場

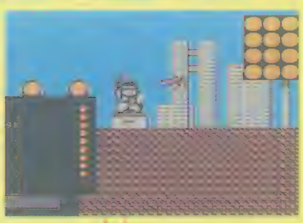
首都圏唯一の土のグラウンドの球場。広さはそれほどでもないが、金網付きのフェンスの高さが打者にとって問題だ。



妙に落ち着くレトロ（?）球場

ゆーえす球場

マンハッタン島にある超巨大球場。とにかくグラウンドが広いので、プレイヤーの守備の差がハッキリとでてしまう。



なぜか、小夜ちゃんがいるぞ

プレイヤーを待つ豪華、15球団!!

エディットチームを除いても、15球団で総選手数は375名。その数だけでもオドロキだ。

野球ゲームには定番の、どこかで見たことがあるような12球団に加え、圧倒的な強さを誇るA、M、Iチームも健在。各選手の詳しいデータについては次号（ファミマガNo.5）の「ハリスタIII完全データ集」に譲るとして、今回は全選手名を公開することにしよう。

S スラローム

「いけまや」と「ひろさあ」の名物コンビによる3、4番に期待したい。メンバーを見てみると、誰かが足りないみたいな気がするんだけれど、気のせいだろうか。



投手	
1	ないぞう
2	かわさけ
3	みやもも
4	かとうひ
5	にしむた
6	やのお
7	らんばち
8	ろくほど
9	かくけん
10	かにざわ

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	りいだ	やだな	いけまや	ひろさあ	すきうら	あろい	とまりの	ふろた	まあひい	くりなま	しぶり	すに	はちゃ	やえがき	おがわじ

G ガリバーズ

"G"チームといえば、どの野球ゲームでも強いと決まっている。「ハリスタ」でも例外ではない。特出した選手はいないんだけれど、平均すると高い能力をもつ。



投手	
1	さえとう
2	くわら
3	こうが
4	みやもろ
5	きだだ
6	まきはな
7	よちだ
8	かとお
9	みずろ
10	ひろひろ

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	おうがた	かわり	よしむさ	はらたつ	くろうま	こまんだ	おさざき	むらたん	ぶろうん	しおずか	にしもか	なかよ	いろうえ	おおのり	うえだだ

T タイタニクス

かつては打撃力で勝つチームだったらしいが、その影もないと言っていいみたい。「きいおう」がいなかったら、投手陣もガタガタなんではないだろうか。



投手	
1	きいおう
2	なかにき
3	ながた
4	いのたま
5	みこしま
6	いかだ
7	くぞう
8	きゅぼ
9	のだあ
10	すみとろ

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	わだだ	おうの	おかだあ	ぱりつく	もゆみ	ひゃぎ	たよ	きご	かなぽり	ひなた	よこたり	かねせこ	とまりん	なけの	しなだ

C カブス

投手の顔ぶれはなかなかのものみたいだけれど、大砲がいないのが悩みのタネのようだ。フォークを決め球にしている投手が多い。バランスのいいチームではある。



投手	
1	おおのう
2	ながのみ
3	からぐち
4	きたべつ
5	きろう
6	かわたば
7	きよかあ
8	かないし
9	ささおさ
10	つだつね

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	のむや	やまがき	しょおだ	あれれん	こばかわ	にちだ	ながせま	たすかわ	おさらい	たたざわ	はらしん	うえざ	ろうごん	よんぐ	みずかに

W ウエハース

「まいなあ」と「ぱちおれ」の一発に期待したいところだが、はたしてどうか？投手陣を見ても、これは、という選手がいない。かなり苦しい戦いになりそうなチーム。



投手	
1	さいとん
2	のむな
3	たけはた
4	みうら
5	なかまま
6	でいもん
7	さしゃき
8	まつぼと
9	えんど
10	おかとと

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	やまらき	たかはま	たかび	まいなあ	ぱちおれ	よこたみ	ちみず	いちから	ぽんずえ	ちゅうし	なにしげ	おおも	かとおう	たしる	にやざと

D ドラポンズ

3番の「うによ」から6番の「たいほ」までは爆発力を秘めた強力打線だ。平均防御率もけっこういいみたい。得点力を活かして、一気に勝負に出たほうがいいかな。



投手	
1	にしもの
2	やなもと
3	こまつう
4	おのお
5	やまうか
6	きゃしま
7	かわはた
8	うえはり
9	ようじゃ
10	かくげ

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	なつなみ	ひこのう	うによ	おちやい	だんすろ	たいほ	にむらと	なかむろ	かわまま	にむらか	かみやま	おっと	さいとひ	きとむら	やまなま

Bu ババロアーズ

「のもも」が活躍してくれそうな気もするが、他の投手がもっとしっかりしないと見通しは暗そうだ。打線のほうはかなり元気で、ホームランもたくさん出そう。



投手	
1	のもも
2	あらの
3	やまがき
4	おによ
5	たかなぎ
6	ささち
7	いけかみ
8	きもした
9	よしいい
10	さとうひ

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	おおし	あわい	ぶりあん	とればあ	すずたか	いせい	かなむら	やましか	むなかみ	まきち	なかたみ	なかれ	こめざき	みつまま	ごせち

B ブレーメンズ

3番「かどか」から6番「ぶうま」までの4人で140本以上のホームランを打っている。1番の「まつなが」の打力もなかなかなので、打撃で勝つタイプのチームだろう。



	投手
1	ほしのお
2	ほふなん
3	さとうよ
4	やまおく
5	するじい
6	いとうあ
7	いとうた
8	いまゆう
9	さかいつ
10	やまうよ

	打者
1	まつがな
2	ふうくら
3	かどか
4	いしみれ
5	ぶじい
6	ぶうま
7	おがわふ
8	なかじ
9	もとりし
10	むらかし
11	ふじたん
12	ぱんち
13	くまによ
14	みなみれ
15	るみおか

O オロロンズ

「オロロンズ」というチーム名を聞くとどうしても弱いチームに思えてしまうけれど、事実、弱い。このチームでマトモに戦って優勝できれば、たいしたものだ。



	投手
1	むらたち
2	うじしま
3	まねだ
4	こめやま
5	そのか
6	えらぶ
7	こんにょ
8	おがひろ
9	そおう
10	しうけた

	打者
1	みしむら
2	さとうけ
3	わいこう
4	であず
5	はつちば
6	かみかあ
7	たかはよ
8	ふくさわ
9	えんげる
10	おかぶ
11	よこま
12	やましの
13	ふるから
14	もいた
15	さいとこ

L リカオンズ

クリーンナップがちゃんと役目を果たしてくれそうなので、かなりの得点力を見せつけてくれるだろう。投手陣については「くとお」の復調に期待したいところだ。



	投手
1	わたなひ
2	かくたい
3	わたなと
4	いしり
5	くとお
6	ますぬま
7	めえだ
8	おかだん
9	しかとり
10	しおぜき

	打者
1	つぎ
2	ひらお
3	あきやな
4	きおはら
5	ですこら
6	いしで
7	いとお
8	たまべ
9	ばけれお
10	はねうだ
11	となしの
12	よしけた
13	もりひろ
14	おおみや
15	あんべ

A アメリカン球団

常識外れに強いチーム。投手以外は全員が2ケタのホームランを打っている。選手名を見ているだけでも、なんだか懐かしい感じ。勝ちたい人はこのチームを選べ。



	投手
1	すたるひ
2	すかんた
3	ばっき
4	がりくそ
5	みけんす
6	らりと
7	げいんす
8	かむすと
9	さんちょ
10	あになる

	打者
1	にやあん
2	すぱん
3	ほうな
4	ぽあす
5	まぬえる
6	あるとま
7	まるかの
8	ろう
9	ふるだあ
10	りいいい
11	でえべす
12	らいんば
13	みつてる
14	そらいた
15	ぶりでん

H ホームス

投手の名前を見ただけで、こんなので大丈夫なのかと思ってしまう。打線はまあまあなのだが、弱すぎる投手力をカバーしきれるかどうかは疑問である。



	投手
1	よしだと
2	かとうし
3	いのおえ
4	すじもと
5	ふじもし
6	むらたか
7	にしかあ
8	やあの
9	おせいじ
10	やまうた

	打者
1	さききい
2	ゆがにだ
3	やまのと
4	ばなあど
5	きしかあ
6	ふじもひ
7	おがわひ
8	うきだ
9	あぽしょ
10	よしがな
11	たかやぎ
12	ひろがな
13	よしだひ
14	わかり
15	みぎいた

M 名球団

「アメリカン球団」の力を上まわる、これまたオドロキのチーム。15チーム中唯一、防御率が1点台だといえば、このチームのすごさが少しは分かってもらえるだろう。



	投手
1	さわむた
2	かねやん
3	いなおう
4	けいじ
5	ひがしよ
6	やまだん
7	むらまや
8	ほりちち
9	ひらまた
10	えなつゆ

	打者
1	ふくもろ
2	たかもり
3	みすたあ
4	よう
5	のむらだ
6	なかふと
7	はりもの
8	こうじ
9	かわかめ
10	たぶた
11	わかめつ
12	ありとと
13	しばたん
14	きぬぐさ
15	やだわ

F フライターズ

打撃陣、投手陣ともにそこそこの力はあるようだ。投打ともに、もう1人ずつでいいから力のある選手がいれば、強いチームと言えるようになりそうだが…。



	投手
1	にしだき
2	しばた
3	さかいみ
4	なつうら
5	ちゅの
6	すみみ
7	かうの
8	にしむな
9	さとうせ
10	だけだ

	打者
1	たなゆき
2	しまだま
3	ぶるうわ
4	ういんと
5	おおしや
6	おがわこ
7	なかてる
8	たむた
9	ぶるや
10	しりゃい
11	わかま
12	でえつと
13	いらがし
14	すずよし
15	しまだの

I アイドル球団

またまた出ました「アイドル球団」。さすがに移り変わりが激しく、メンバーが「元年版」とかなり違う。投手の打率が異常なまでに高いのが、なんともオソロシイ。



	投手
1	あきな
2	ゆい
3	ともよ
4	まみ
5	ひかる
6	ここ
7	みあ
8	ひろこ
9	ういんく
10	ゆうゆ

	打者
1	りえ
2	ちさと
3	きょうこ
4	なんの
5	しずか
6	のりぽい
7	みゆき
8	さき
9	みほ
10	ゆき
11	まりな
12	みなよ
13	しのぶ
14	えりこ
15	りぼん

タイトーの最新作をドーンと紹介

超新作先取り大作戦

タイトーゲーム

FAMICOM

タイトーバスケット

4月発売予定
タイトー
5900円（消費税別）
●カセット
バスケットボール
画面は開発中のものです

トーナメントで優勝を目指すのだ

『タイトーバスケット』は、本物さながらのプレイが楽しめるバスケットゲームだ。

キミはアメリカのバスケットチーム7つの中から、1チーム選んでプレイするのだ。目的はこの7チームで争うトーナメント戦で優勝することだ。1チーム5人の個性的な選手たちをパス、ドリブル、シュートなどを使い分けて得点していこう。ゾーン内でファールがあったときなどに与えられるフリースローは、選手とゴールがアップになって行われるぞ。

また、敵のチームの強さや、試合時間なども試合前に好きなように設定できるのだ。

ダムダムダム



○ドリブルでゴール前まで持ちこむのだ！



○試合開始！ 選手がボールに向かって集まってくるぞ



○7チームでトーナメントの優勝を争う

ゴール前の攻防！



○パスを回すか、ドリブルで切れ込むか



○フリースローでシュートが入る。観客総立ち、ワーワーピーピー



○敵ゴール前で1人抜いたっ！ さあ、シュートに行くのだ

超新作究極！の先取り

タイトーからファミコン2本、ゲームボーイ1本が新たにリリースされたぞ。

〈ファミコン〉

●『テトラスター』が5月に発売予定。これは近未来を舞台にした3Dのシューティングゲーム。戦闘機を操作して、敵キャラを破壊していくのだ。

●『JuJu伝説』というアクションゲームが発売予定。詳しいゲーム内容や発売時期がわかり次第、追って報告していくぞ。

〈ゲームボーイ〉

●業務用やファミコンで大人気だった『エレベーターアクション』。今度はゲームボーイで手軽に楽しめるようになるぞ。ビルのどこかに隠された重要書類を手に入れるために、エレベーターで各階を移動したり、ギャングたちと戦っていくアクションゲームだ。発売日はまだ未定。

タイトーの歴史がバッチリわかる！珍しい画面写真も大公開だ!!

タイトーゲームヒストリー

タイトーゲーム史年表

表の見方 年表中のゲーム名で、太字で書かれているものは、本文中でも紹介しています。合わせて参照してください。

発売年	ゲーム名	機種名
1973年	●**エレポン**	業務用
	●サッカー	〃
	●アストロレース	〃
	●プロホッケー	〃
	●デビスカップ	〃
1974年	●バスケットボール	〃
	●アタックUFO	〃
	●スピードレース	〃
1975年	●デッドヒート	〃
	●タヒチアン	〃
	●ウェスタンガン	〃
	●アベンジャー	〃
1976年	●スピードレースデラックス	〃
	●インターセプター	〃
	●スピードレースツイン	〃
	●クラッシングレース	〃
	●アタック	〃
	●ボールパーク	〃
1977年	●クリーンスイープ	〃
	●ウォールブレイク	〃
	●T.T.テニス	〃
	●バリケード	〃
	●ミサイルX	〃
	●バリケードII	〃
	●フライングフォートレス	〃
	●フィスコ400	〃
	●ロードチャンピオン	〃
	●バリケードIII	〃
	●T.T.ボールパーク	〃
	●ロードチャンピオンS	〃
	●フライングフォートレス2	〃
	●T.T.バリア	〃
	●サファリ	〃
	●クロスファイアー	〃

発売年	ゲーム名	機種名
1980年	●インディアンバトル	業務用
	●スペースサイクロン	〃
	●バルーン	〃
	●フェニックス	〃
	●トライアタッカー	〃
1981年	●ディフェンダー	〃
	●ジャンピューター	〃
	●T.T.マージャン	〃
	●グランドチャンピオン	〃
	●マリンデート	〃
	●ロッククライマー	〃
	●フィッター	〃
	●スペースシーカー	〃
	●スペースクルーザー	〃
	●フロッグ&スパイダー	〃
	●QIX	〃
1982年	●グランドチャンピオンミニ	〃
	●T.T.マージャン2	〃
	●バトルゾーン	〃
	●ドリブリング	〃
1983年	●アルペンスキー	〃
	●ボートマン	〃
	●ザ・ピット	〃
	●フライボーイ	〃
	●ワイルドウエスタン	〃
	●ストライクボウリング	〃
	●バーディキング	〃
	●ジャングルキング	〃
	●ラッソー	〃
	●タイムトンネル	〃
	●ジョリージョガー	〃
	●バーディキング2	〃
	●フロントライン	〃
	●バッグマン	〃
	●ウォータースキー	〃

タイトーの歴史

タイトーが大東貿易株式会社として創業したのが1953年のこと。業務用遊戯機械、つまりアミューズメントマシンの開発に着手したのは、1965年。タイトー製ゲームの第1号は、『クレーン601』だ。これは、箱の中にあるクレーンをうまく操作してお菓子をつかみとる大型のゲーム機。現在ゲームセンターで見られるヌイグルミを取るクレーンゲームの元祖といえるのではないだろうか。

それ以後も大型のゲーム機を開発していく一方、1973年にアップライト型の『エレポン』でビデオゲームの開発に着手。そして1978年に最大のヒット作『スペースインベーダー』が生まれた。このゲームによってビデオゲーム業界のトップに躍り出たタイトーは、その後も多くのビデオゲームを開発し続け、現在に至っている。

家庭用ゲーム機への進出が始まったのは、1985年。ファミコンの参入メーカーとして『スペースインベーダー』を始めとする業務用の移植版を開発するかたわら、『究極ハリキリスタジアム』などオリジナル作品も多数発売している。また、1989年にPCエンジン、1990年にはゲームボーイとメガドライブ、そしてスーパーファミコンに参入している。



タイトーの「クレーン602」のチラシ。時代を感じるなあ

	●T.T.ブロック	〃
	●ガンマン	〃
	●スーパーハイウェイ	〃
	●サブファイター	〃
	●デザートガン	〃
1978年	●ハッスル	〃
	●スーパースピードレース	〃
	●アクロバット	〃
	●スーパーブロック	〃
	●スペースウォーズ	〃
	●トップボウラー	〃
	●T.T.ボールパーク2	〃
	●T.T.スペースインベーダー	〃
	●スペースインベーダー	〃
	●トランポリン	〃
	●スーパースピードレース	〃
	●ジプシージャグラー	〃
	●ブルーシャーク	〃
	●スーパースピードレースV	〃
	●ウォールブロック	〃
	●ウォールアクロバット	〃
	●T.T.スピードレース	〃
	●ジプシージャグラー	〃
	●スピードレースCL-5	〃
	●T.T.スペースインベーダーカラー	〃
	●メドゥズレーン	〃
1979年	●ズンズンブロック	〃
	●スターファイアー	〃
	●フィールドゴール	〃
	●スペースインベーダーパート2	〃
	●ギャラクシーウォーズ	〃
	●スペースチェイサー	〃
	●ストレートフラッシュ	〃
	●レーザーウォーズ	〃
	●ルナレスキュー	〃
	●スーパースピードレースグランプリV	〃
	●ブロックC	〃
1980年	●アステロイド	〃
	●スチールワーカー	〃
	●バルーンボンバー	〃
	●クレイジーバルーン	〃
	●ルパン三世	〃
	●アストロゾーン	〃
	●ミサイルコマンド	〃
	●ポラリス	〃

	●エレベーターアクション	〃
	●カンキックキッド	〃
	●女子バレーボール	〃
	●ズーキーパー	〃
	●スーパーライダー	〃
	●バイオアタック	〃
	●ボギー83	〃
	●ジャンピングコースター	〃
	●レーザーグランプリ	〃
	●ファイティングローラー	〃
	●ニブラー	〃
	●ちゃっくんぽっぷ	〃
	●インテレビット	〃
	●アメリカ横断ウルトラクイズ	〃
	●ハイウェイレース	〃
1984年	●マッハ3	〃
	●アウターゾーン	〃
	●グレートソードマン	〃
	●コスモスサーキット	〃
	●ザ・運動会	〃
	●シーファイターポセイドン	〃
	●ティンスター	〃
	●ハイウェイジャンパー	〃
	●バギーチャレンジ	〃
	●ビクトリアスナイン	〃
	●ピット&ラン	〃
	●40-0	〃
	●べんべろべえ	〃
	●リングファイター	〃
	●ルンバランバ	〃
	●キックスタート	〃
	●チャイニーズヒーロー	〃
	●ジャイロダイン	〃
	●ドライバーズライセンス	〃
	●忍者ハヤテ	〃
	●サイクルマー坊	〃
1985年	●メタルソルジャーアイザック	〃
	●宇宙戦艦ヤマト	〃
	●N.Y.キャプター	〃
	●女三四郎	〃
	●影の伝説	〃
	●草野球	〃
	●サムライ日本一	〃
	●スーパースピードレースJr.	〃
	●スーパーデッドヒート	〃
	●スカイデストロイヤー	〃
	●セアフリー	〃
	●タイムギャル	〃

1978年

この年の6月、タイトーは『スペースインベーダー』を発売。シューティングゲームの元祖であるこのゲームは、あまりのヒットぶりに社会問題にまでなった。このゲームのヒットによって、インベーダー専門店、つまりゲームセンターが営業されるようになったのだ。その一方、『スペースインベーダー』の模造品やコピー品が大量に出回ったのをきっかけに、タイトーはコンピュータプログラムが著作権法によって保護されるべき権利であるとして裁判に訴え、勝訴判決を勝ちとった。

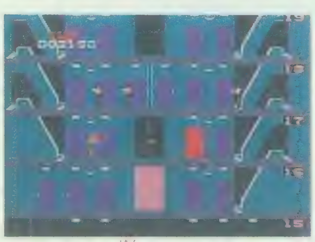


○これが伝説を築き上げたゲーム、『スペースインベーダーパート2』

1985年

『スペースインベーダー』の続編『リターン オブ ザ インベーダーズ』が発売。忍者アクション『影の伝説』や、レーザーディスクを使用した『タイムギャル』などもこの年に発売されている。

また、タイトーはこの年、ファミコンに参入。『スペースインベーダー』、『エレベーターアクション』など、5本のゲームを発売した。


○ファミコン版「エレベーターアクション」。業務用そっくりで感動！


○業務用『影の伝説』。FM音源によって飛躍的にサウンドが向上した

発売年	ゲーム名	機種名
1985年	●バンアレンベルト	業務用
	●フェアリーランドストーリー	〃
	●メタルソルジャーアイザック2	〃
	●ユケユケ山口クン	〃
	●レディマスター	〃
	●ワイバーンF-0	〃
	●WIZ	〃
	●ナックルジョー	〃
	●エキサイティングアワー	〃
	●バトルレーンVol.5	〃
	●ショットライダー	〃
	●タイガーヘリ	〃
	●**リターン オブ ザ インベーダーズ**	〃
	●レイダース5	〃
	●飛龍の拳	〃
	●ウォールクラッシュ	〃
	●ピンポンキング	〃
	●ロングヒッター	〃
	●**スペースインベーダー**	ファミコン
	●ちゃっくんぽっぷ	〃
	●**エレベーターアクション**	〃
	●フロントライン	〃
	●スカイデストロイヤー	〃
1986年	●スラップファイト	業務用
	●プレビリアン	〃
	●アルカノイド	〃
	●エンフォース	〃
	●黄金の城	〃
	●奇々怪界	〃
	●キック&ラン	〃
	●スクランブルフォーメーション	〃
	●バイオレントシューティング	〃
	●バブルボブル	〃
	●ハレーズコメット	〃
	●ビッグイベントゴルフ	〃
	●陸・海・空・最前線	〃
	●SDRミッション	〃
	●ミッション660	〃
	●ゲットスター	〃
	●エンパイアシティ1931	〃
	●大怪獣の逆襲	〃
	●スーパーQIX	〃
	●ジャイロダイン	ファミコン
	●影の伝説	〃
	●六三四の剣	〃

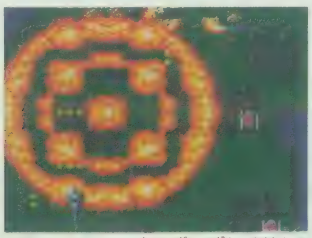
発売年	ゲーム名	機種名
1988年	●不動明王伝	ファミコン
	●**究極ハリキリスタジアム**	〃
	●レインボーアイランド	〃
	●たけしの戦国風雲児	〃
	●アキラ	〃
	●究極ハリキリスタジアム'88	〃
1989年	●ドンドコドン	業務用
	●ファイナルブロー	〃
	●フリップル	〃
	●マスターオブウェポン	〃
	●ラスタンサーガ2	〃
	●エンフォース	〃
	●**ナイトストライカー**	〃
	●アクアジャック	〃
	●インセクターX	〃
	●チャンピオンレスラー	〃
	●クライムシティー	〃
	●**ダライアスII**	〃
	●S.C.I.	〃
	●バイオレンスファイト	〃
	●飛鳥&飛鳥	〃
	●スーパーマン	〃
	●ファイティングホーク	〃
	●大旋風	〃
	●目撃	〃
	●ヴォルフィード	〃
	●JuJu伝説	〃
	●京都花の密室殺人事件	ファミコン
	●**爆笑!人生劇場**	〃
	●オペレーションウルフ	〃
	●究極ハリキリスタジアム平成元年版	〃
	●中華大仙	〃
	●ゴルフッ子オープン	〃
	●CHASE H.Q.	〃
	●フリップル	〃
	●**究極タイガー**	PCエンジン
	●ニンジャウォーリアーズ	〃
	●バリバリ伝説	〃
	●ヴォルフィード	〃
	●ヘビーユニット	〃
1990年	●メイズ オブ フロット	業務用
	●**パズニック**	〃
	●メガブラスト	〃
	●W.G.P.	〃
	●ダイナマイトリーグ	〃
	●あしたのジョー	〃
	●苦胃頭捕物帳	〃
	●カダッシュ	〃

1989年

業務用『ナイトストライカー』『ダライアスII』など、大型ビデオゲームが相次いでヒット。ファミコンでは『爆笑!人生劇場』などオリジナルものが多く発売された。また、この年には『究極タイガー』でPCエンジンへも参入。



⬅『ナイトストライカー』。全国のゲーマーがこの音に夢中になった



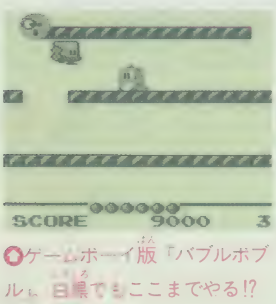
⬆PCエンジン参入第1弾『究極タイガー』。多機種乱戦の幕開け

1990年

業務用では、お色気アリのパズル『パズニック』やクイズゲームなど、毛色の変わったゲームがめだつ。年末には『スペースインベーダー』の2度目のリメイクにあたる、『MJ-12』も発売されている。家庭用でもゲームボーイ、メガドライブ、スーパーファミコンの3機種に新たに参入し、主要機種と呼べるものは制覇。あとは『ダライアス・ツイン』の発売を待つだけに。



⬆メガドライブへの参入第1弾『ザ・ニュージーランドストーリー』



⬆ゲームボーイ版『バブルボブル』。白黒でもここまでやる!?

年	タイトル	機種
	●たけしの挑戦状	〃
	●アルカノイド	〃
1987年	●リベンジオブDOH	業務用
	●イクジーザス	〃
	●エクスタミネイション	〃
	●オペレーションウルフ	〃
	●ダライアス	〃
	●VSホットスマッキシュ	〃
	●プランプポップ	〃
	●フルスロットル	〃
	●ミッドナイトランディング	〃
	●ラスタンサーガ	〃
	●レインボーアイランド	〃
	●究極タイガー	〃
	●飛翔鮫	〃
	●ワードナの森	〃
	●クロスシューター	〃
	●ダークミスト	〃
	●特殊部隊UAG	〃
	●ダブルドラゴン	〃
	●ダライアス エキストラバージョン	〃
	●未来神話ジャーヴァス	ファミコン
	●キョンシーズ2	〃
	●ミネルバトンサーガ	〃
	●京都龍の寺殺人事件	〃
	●タイトーグランプリ	〃
1988年	●オペレーションサンダーボルト	業務用
	●功里金団	〃
	●ゴーフォアザゴールド	〃
	●コンチネンタルサーカス	〃
	●サイバリオン	〃
	●地獄めぐり	〃
	●タイトーチェイスH.Q.	〃
	●トップランディング	〃
	●ニュージーランドストーリー	〃
	●ニンジャウォーリアーズ	〃
	●レイメイズ	〃
	●レインボーアイランドEXTRA	〃
	●中華大仙	〃
	●Dr.トッペル探険隊	〃
	●ツインイーグル	〃
	●歌舞伎Z	〃
	●ダッシュ野郎	〃
	●達人	〃
	●サイバータンク	〃
	●ヘビーユニット	〃
	●火激	〃
	●ボールブレイザー	ファミコン

年	タイトル	機種
	●バトルシャーク	〃
	●キャメルトライ	〃
	●エアインフェルノ	〃
	●クイズH.Q.	〃
	●サンダーフォックス	〃
	●ミズバク大冒険	〃
	●パラメデス	〃
	●ギャルズパニック	〃
	●**MJ-12**	〃
	●**スペースガン**	〃
	●ドンドコドン	ファミコン
	●パワーブレイザー	〃
	●ブライファイター	〃
	●インセクターX	〃
	●フリップル	ゲームボーイ
	●スペースインベーダー	〃
	●ブライファイター	〃
	●パズニック	〃
	●**バブルボブル**	〃
	●ザ・ニュージーランドストーリー	PCエンジン
	●ラスタンサーガII	〃
	●地獄めぐり	〃
	●タイトーチェイスH.Q.	〃
	●スペースインベーダーズ復活の日	〃
	●奇々怪界	〃
	●ドンドコドン	〃
	●パズニック	〃
	●**ザ・ニュージーランドストーリー**	メガドライブ
	●スペースインベーダー'90	〃
	●ダライアスII	〃
1991年	●スカイスマッシャー	〃
	●ガンフロンティア	〃
	●チェイスH.Q.	ゲームボーイ
	●カダッシュ	PCエンジン
	●S.C.I.	〃
	●ヴォルフィード	メガドライブ

そして1991年は…!?

業務用では、『ガンフロンティア』などが発売ずみ。昨年の暮れに発売された『スペースガン』も好調で、さすがシューティングに強いタイトー、といったところ。

家庭用ではスーパーファミコンの参入第1弾、『ダライアス・ツイン』などが発売予定。5機種並行の開発状況は相変わらずで、大手メーカーの名に恥じない健闘ぶりである。

今後の展開としては『スペースインベーダー』がすでに4機種に移植されていることから、スーパーファミコンで『スペースインベーダー』、あるいはリメイク版の『MJ-12』が発売される可能性が非常に高いと思われる…。



⬆業務用『ソニックブラストマン』は、気分壮快の格闘ゲームだぞ



⬆西部劇のムードを取り入れた『ガンフロンティア』。独特なムードだ



⬆そしてスーパーファミコン第一弾『ダライアス・ツイン』だ



⬆『ルナーク』は、ガンガン敵をけちらしていくアクションゲームだ!

資料提供・ゲーメスト

たのしい
ゲーセン天国

ゲーセンならタイトー！ スペースインベーダーしか知らぬ愚か者よ、あれから13年、タイトーはまだまだ最前線でがんばってるゼ!!

タイトーSPECIAL



○この際、物理学は無視しましょう！

今週のおすすめ！

俺のパンチは平和の掛け橋さ！

SONIC BLAST MAN

好評活躍中

日頃のストレスを叩きつけろ！

ゲームセンターは、ゲームに情熱を燃やす人たちが日々ハイスコアを出すためにシノギを削る場所だと思われているけど、じつはそれだけじゃなかった！ 近頃のゲーセンには酔っぱらったサラリーマンの人たちも、日頃のストレスを発散させに来る！ そんな日常生活のいろんなシガラミをなにかに叩きつけたいときに最適なのが、この『ソニック・ブラストマン』だ。

ルールは簡単。ターゲットを実際に殴って力を競う、パンチング・ゲームだ。でも、いままでのパンチングものとちがうのは、ただパンチ力を競うだけではなく、3回殴ったダメージの合計で敵を倒せるか？ というアクション性が盛り込まれているところ。ゲームマニアも満足の内容。それにウップンも晴れる。



○あぁーっ、ボテコンの人が危ない！



○彼こそが90年代のニューヒーロー！

両手にグローブするべからず

思いっきり殴るったって、ヒトそれぞれ利き腕というものがある。だからこのゲーム機には、右利き用と左利き用にふたつのグローブが用意されているんだ。でも、ふたつもあるからといって両方ともハメたりしてはマヌケだぞ。

グローブってのはモノを殴るようにはできてるけど、細かいものをつかむようにはできていない。もしもゲームをはじめる前から両手にグローブを装着してみたまえ。君は百円玉が取り出せなくなってしまうではないか！



○これじゃ[illegible]です



○テーブルゲームでは得られぬ具体的なパンチの実感に恍惚と



○目にも止まらぬ必殺のパンチが炸裂！ スマーッシューッ!!

おたのしみマークの見方

ビューティフルな絵　可愛いキャラクタ！　かっこいいサウンド！　みんなで楽しめるョ！　スピード感たっぷり！
おもわず大爆笑ウハ！　いい汗が流せまーす！　頭をひねって考えろ！　きゃわゆい女の子が！　ムズくて指ピクピク！

腕力次第のステージセレクト

君のコブシを叩きつけるステージは全部で5つ。ただし、このゲームは1面から順番にクリアしてゆくのではなく、百円を入れたらどのステージからはじめてもいい。でも、先の面ほど難易度（必要なパンチ力）は高くなっているので、慣れないうちは1面から挑戦したほうがいいかもね。

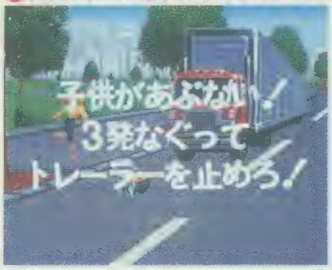


いつでもどこでも好きなところからどうぞ



まずは手はじめに悪党（人間）を殴るとこから挑戦してみよう！

ブラストマンはトラックも殴るさ！



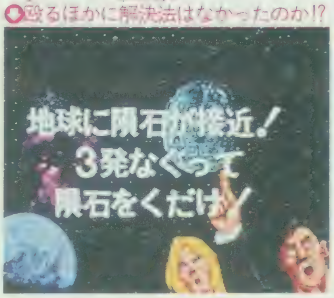
なんと、コンクリのビルディングまで素手で破壊してしまうとは





当たり前だがカニはチョキ。こっちはグーだ、負けるもんかい！

殴るほかに解決法はなかったのか!?



頭脳もいいけど腕力も大事だね

このゲームにおける成人男子の平均パンチ力は、だいたい70〜90tといったところ。なかには130tなんて怪力もいるらしいけどねェ。



この程度のパンチ力じゃ、1面ぐらいしかこなせないぞ！

見よ、この破壊力！　ああ、俺が正義の味方でよかった！



ズバ抜けたセンスに爆笑確実！

各面のボスのアイデアがいちいち笑わしてくれるけど、これは開発を担当した人のセンスによるところが大きいようだ。なにしろ派手なシューティングゲーム全盛の御時勢に、ブン殴り関係のゲームを作ろうって心意気がスンバラシイじゃあないか！　久びさの大穴ゲームだ。



トラック野郎もメチャクチャよ。知らない知らない

ソニックブラストマンの開発者 タイトーのパパラ快刀氏にきく

ライバルはカニです

このテのゲームはテストプレイをするのが難しいんですよ。だって、人間には不可能な〝5百tの力で殴ったら出るかもしれないバグ〟なんて確認のしようがないでしょ？　まあ、腕力に自信のある人は限界に挑戦してみてください。ただし絶対にグローブをつけてプレイすること。素手でムチャな殴りかたをすると、手をケガすることもありますからね。

20歳以上くらいの人なら、だいたいカニのところまでは進めるはずです。でも、そこからは本気で強いですよ。ほとんどの人はカニがライバルでしょう！

なら早ョ助けんかい！



GOって言われてもなぁ



タイトー豆知識 3画面筐体

タイトーのゲーセンゲームといえば「ダライアス」などのワイド3画面ゲームが業界に革命を巻き起こしたのが、記憶に新しいと思う。そのアイデアは第2弾の「ニンジャウォリアーズ」に引き継がれていたけれど、近頃ちょっとゴブサタだ。そろそろまた、あの3画面を生かしたゲームが出て欲しいものだね。



○個性的なデザインのキャラクタが続々登場。もちろん大きさもデカイ

ガンガン撃って撃ちまくろうぜ!

GUN FRONTIER

ガンフロンティア

好評活躍中

スペース西部劇シューティングゲーム

つづいての新作は、『ガンフロンティア』。ショットとボム(爆弾)を使いわけて撃ち進む、初めてプレイする人にもとっつきやすいシステムのシューティングゲームだ。

ゲーム内容はシンプルでも、登場するキャラクタ達は、超個性派がいっぱい。舞台がゴールドラッシュにわく未来の移民惑星ということで、1800年代のアメリカ西部で使われた数々の兵器をモチーフにメカデザインがされているんだ。拳銃型の戦闘機が飛びかう不思議な世界で、キミも戦ってみないか?



○拳銃のようだが、実は、戦闘機!

コインで強力に

敵を倒すと出現するコインを取れば、自機がパワーUPする。西部劇らしい?



○パワーアップしたぞ



○1円玉みたいだけど、アイテムだ

テクを身につければソーカイ感アップ

このゲームは基本的にはシンプルだけど、プレイに慣れるほどに効果的な攻撃のできるテクニックも用意されている。ボムを発射したときにジョイスティックを入れる方向で、「一点集中爆撃」「絨たん爆撃」「拡散爆撃」など、さまざまな爆撃タイプが選択可能なんだ。でも、このワザは絶対マスターしないとクリア不可能! というほどきびしいレベルのモノでもないので、気軽に遊ぶことができるぞ。こういうプレイヤーにやさしいバランス感覚がウレシイよね。



○ボムで絨たん爆撃だ!ヒュー



○水煙をあげる滝ツボから見下ろす大地。高いよー



○中ボスの大群がやってきた!



○銃の「ひらき」みたいな敵「フライチェスター」。強いぞ

HIT STUDIO JOURNAL

ヒットスタジオ・ジャーナル

TAITO

SPECIAL

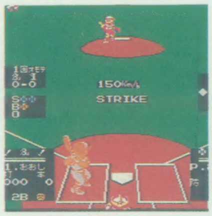
ゲーム大会、遊ＹＯＵカードの話、タイトーのゲームミュージックの話題…、と例によって「ジャーナル」がトリだ

さてタイトー一色で贈るこの付録もいよいよ最後の「ジャーナル」。最近のタイトーはこんな話題があったぞ。

タイトーのゲーム大会が開催されるぞ

まずはタイトーのゲーム大会の情報だ。既に1月の末から開始されているのだけど、南関東を中心に『究極ハリキリスタジアムⅢ』を使って行われる。開催日や場所などは下の表を参照のこと。また他の日に開催されることも。

月日	場所
2／9	川口・アンドートーイ（14：00〜）
2／10	船橋・長崎屋Ｂｉｇｏｆｆ（13：00〜）
2／11	町田・東急百貨店　横浜・そごうデパート（以上13：00〜）
2／16	武蔵野・ビッグフラッグ（13：00〜）
2／17	福岡・ピーコック神天町店（11：00〜）　札幌・長崎屋Ｂｉｇｏｆｆ　多摩・京王百貨店聖蹟桜ヶ丘店（以上13：00〜）　福岡・神戸レーシング（15：00〜）



⬆ゲーム大会に行って新作のテストプレイをしてみよう

ゲームセンターで使える「遊ＹＯＵカード」

みんなは「遊ＹＯＵカード」って知っているかな？　中には「いつもゲームセンターでゲームをやるのに使っているよ」なんて人もいるかもね。で、ここではその「遊ＹＯＵカード」を紹介しよう。

「遊ＹＯＵカード」って何ぞや？

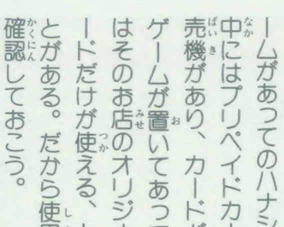
この「遊ＹＯＵカード」はテレフォンカードやJRのオレンジカードなどと同じプリペイドカードの一種だ。つまり、あらかじめお金を払っておいてあとでその分ゲームをプレイするわけだ。「遊ＹＯＵカード」は500円、1000円の2種でそれぞれ100円、200円のオマケつき。



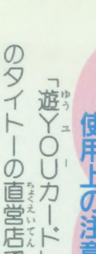
⬆これが「遊ＹＯＵカード」だ。現在までに5、6種類出ている

「遊ＹＯＵカード」の使用上の注意

「遊ＹＯＵカード」は全国のタイトーの直営店で使える（もちろんカードの使えるゲームがあってのハナシ）。だが、中にはプリペイドカードの販売機があり、カードが使えるゲームが置いてあっても、実はそのお店のオリジナルのカードだけが使える、ということがある。だから使用前には確認しておこう。



⬆で、カードを入れればプレイ可能だが、使えるか確認が必要だ



⬆これがカードの自販機だ

ビデオゲームの紹介が満載の本

この付録P30「タイトーゲームヒストリー」でも、年表を作成するにあたって資料を提供してもらっている「ゲーメスト」の新声社。増刊号第2弾として「ザ・ベストゲーム（仮称）」が発売されるぞ。まだ詳しい内容は決まっていないとのことだけど、タイトーを始めとする各社のビデオゲームのことがバッチリ紹介されているらしい。ゲーメスト誌でも、ビデオゲームが登場してからのベストゲームを読者の投票によって決定する企画などを行っていたり、ゲーム好きには満足のいくデキになりそうだよ。

発売日はまだ決まっていないそうなので、興味がある人は「ゲーメスト」をチェックしよう。この本のタイトルも読者から募集して決定するとのこと。本屋さんに並ぶ頃にはタイトルが変更している可能性もあるから注意してね。

ノリの良さで勝負!! ゲームミュージック

主にシューティングやアクションゲームを繰り出してくるタイトーのゲームミュージックは、やっぱりノリの良さが魅力。『ダライアス』や『奇々怪界』など、印象深い曲を持つゲームを続出させている。



⬆『スペースインベーダー』他、懐しいゲームが満載

⬇サイトロンレーベルのタイトーシリーズ第1弾だ





⬆『チェイスH.Q.』に続くカーアクションゲーム

シリーズで聴く『ダライアス』

PCエンジンやメガドライブにも移植され、下がることのない人気を持つ『ダライアス』シリーズ。CDも、そのシリーズに合わせて発売されている。アレンジバージョンなど、聴き比べてみよう。



⬆サイトロンのタイトーシリーズ最新アルバム



⬆アレンジバージョン5曲を含む『ダライアス』CD第1弾

⬇『ダライアスII』『ナイトストライカー』を収める2枚組





⬆PCエンジン版の『ダライアス』。アレンジがユニーク

サウンドのカナメ〝ZUNTATA〟

タイトーのゲームミュージックの作曲やアレンジを手掛けるのは、主にサウンドチーム〝ZUNTATA〟。昨年のS.S.T.バンドとのジョイントライブも大成功。その模様を収めたビデオと、初のソロアルバム（ライブ）も発売された。ノリにノってるZUNTATAの今後の活躍に期待！





⬆S.S.T.バンドとのジョイントライブビデオと初のソロアルバム



⬆『ダライアス』等の曲間にドラマ（舞踏）を挿入したステージ

タイトー ゲームミュージック タイトル一覧

ポニーキャニオン	ニンジャ・ウォーリアーズ～G.S.M.タイトー1～ CD：2627円 CT：2359円 LP：2071円	究極タイガー～G.S.M.タイトー2～ CD：2800円 CT：2500円
	サイバリオン～G.S.M.タイトー3～ CD：2627円 CT：2359円	ダライアスII～G.S.M.タイトー4～ CD：3200円 CT：3200円 ※2枚組
	ドンドコドン／タイトー CD：1500円	キャメルトライ・カダッシュ／タイトー CD：1500円
	S.C.I./タイトー CD:1500円	スペースガン・ミズバク大冒検/タイトー CD:1500円
	タイトーDJステーション～G.S.M.タイトー5～ CD:2500円	ZUNTATA LIVE～G.S.M. TAITO～ CD：2500円
アルファレコード	タイトー・ゲーム・ミュージック CD：2637円 CT：2064円 LP：2064円	ダライアス タイトー・ゲーム・ミュージックVol.2 CD：2637円 CT：2064円 LP：2064円
アポロン	PCエンジンズ・ワールド・オブ・ダライアス CD：2600円 CT：2300円	
東芝EMI	チェイスH.Q.／S.C.I. ※3月発売予定 ☆PCエンジン版両タイトルのカップリングCD	

続々登場
タイトー新作カレンダー

最後に、近々発売が予定されている家庭用TVゲームソフトのラインアップを機種別にまとめたぞ。本邦初公開の画面写真を含め、ズラリと並んだ新作タイトルを眺めていると、これからの動きが気になるね。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

FAMICOM ファミコン

- 3月1日発売予定……究極ハリキリスタジアムIII（スポーツ）
- 3月22日発売予定…………爆笑！人生劇場2（ボードゲーム）
- 4月発売予定…………………タイトーバスケット（スポーツ）
- 5月発売予定……………テトラスター（3Dシューティング）
- 発売日未定…………………………JuJu伝説（アクション）

GAME BOY ゲームボーイ

- 発売日未定……………エレベーターアクション（アクション）

SUPER FAMICOM スーパーファミコン

- 3月29日発売予定……ダライアス TWIN（シューティング）

PC ENGINE PCエンジン

- 発売日未定………………………………天狗（シューティング）

MEGA DRIVE メガドライブ

- 5月発売予定……………………ムスタング（シューティング）
- 発売日未定…………マスターオブウェポン（シューティング）
- 発売日未定……………ニンジャウォーリアーズ（アクション）
- 発売日未定…………………サンダーフォックス（アクション）

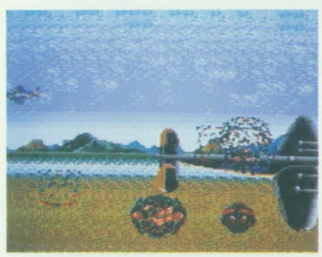
GAME GEAR ゲームギア

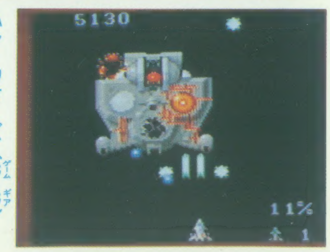
- 発売日未定…………………ハレーウォーズ（シューティング）
- 発売日未定…………………ラスタン・サーガ（アクショシ）


テトラスター（FC）


テトラスター（FC）


ムスタング（MD）


ムスタング（MD）



ハレーウォーズ（G・G）

※画面写真は開発中のものです。

ファミリーコンピュータMagazine
2月22日号特別付録①
平成3年2月22日発行（隔週金曜日発行）第7巻第4号（通巻121号）

